EDITOPOSTER S.A.
número 14
12.00 Méx.
2.50 Dlls.

DibujArte

LUZ Y SOMBRA
APRENDE A DAR VOLUMEN A TUS DIBUJOS

ENTRA AL CONCURSO DE
ACADEMIA STELLAR

ALTOCONTRASTE
Y TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE ILUMINACIÓN

EDS DESIGN
erik.eds@gmail.com

¡Al fin!

¡Lo que DibujArte estabas esperando!

SUSCRIPCIONES

Para nuestros lectores del D.F., Area metropolitana e interior de la República.

Para mayor información busca en: www.clubconexionmanga.com

Cupón de suscripción de DibujArte

SEMESTRAL **$100.oo** 6 Revistas ANUAL **$200.oo** 12 Revistas

Números atrasados (*menos el No. 1*)- $15.oo (incluye envío) Número 1-$25.oo (incluye envío)

Atención al suscriptor : 55 41 00 06 **Mándenme los números :** _____

Nombre : _____

Calle y núm.: _____

Colonia : _____ **c.p. :** _____

Delegación o Municipio: _____ **Ciudad :** _____

Estado : _____ **Teléfono :** _____

Fecha y Hora (o Número consecutivo)

Del depósito: _____

- Las revistas empezarán a entregarse un mes después de realizada la adquisición de la suscripción.
- No envíe efectivo, la ley lo prohibe.
- Escriba con letra de molde y sin abreviaturas. No omita ningun dato.

Sólo tienes que hacer el depósito a nombre de **Juan Antonio Flores V.** a la cuenta No. 6129378213 de BANCO BITAL y enviar la ficha de depósito y copia de éste cupón con todos tus datos por correo electrónico a: suscripcionescm@hotmail.com ó por FAX al 55-41-00-06.

INDICE

Lecciones de luz y Sombra..... 02

Academia Stellar..... 24
Cómic por Loranca y Hernández

Clases de luz y sombra para intermedios..... 34

Artículo las 3 R's 38
Signos de puntuación.

Buzón..... 40

EDITORIAL

Desde que ésta revista salió a la venta, ha servido de apoyo para muchos lectores que no tenían referencias de ningún tipo para poder desarrollar sus capacidades en el dibujo. Después de más de un año de práctica, muchos de esos dibujantes principiantes han alcanzado un nivel en el que necesitan aprender más y más para seguir su evolución. El objetivo de ésta revista ha sido siempre mantener un nivel básico en sus clases, orientadas a un público que desconoce las técnicas de dibujo elementales. Hemos recibido muchas cartas en las que se nos pide que hablemos sobre temas más específicos del dibujo, y en respuesta a esas cartas hemos decidido dar un paso adelante en nuestra evolución, cambiando un poco el formato de enseñanza que hasta ahora ha sido sobre dibujo de figuras básicas. A partir de éste número, trataremos temas que son indispensables en la formación del dibujante, sea cual sea su estilo sin dejar de lado los temas básicos para todos aquellos nuevos lectores que necesitan información básica.
Comenzamos en ésta ocasión con un tema muy solicitado entre nuestros lectores: **El manejo de Sombras**. En éste número encontrarás lo básico sobre la iluminación y algunos tips sobre el manejo de la luz y la sombra. No olvides checar el artículo de **Las tres R's** que en ésta ocasión termina con la sección de Redacción. Además quiero invitarte personalmente a que participes en el concurso de dibujo que abrimos con motivo de la próxima conclusión de la saga de historieta **Academia Stellar**. Así mismo te invito a que mandes todas tus dudas, críticas y sugerencias vía correo electrónico o postal a las direcciones que aparecen abajo.

Salvador Díaz Mirón # 156
Col. Santa María La Ribera
C.P. 06400 México D.F.

Correo-e: dibujarte2003@yahoo.com.mx

Carlos Carbajal Cuevas
Director Artístico.

DIRECTORIO

Juan Antonio Flores V.
Director General.

Bernardo Moreno
Director Editorial

Carlos Carbajal Cuevas
Director Artistico

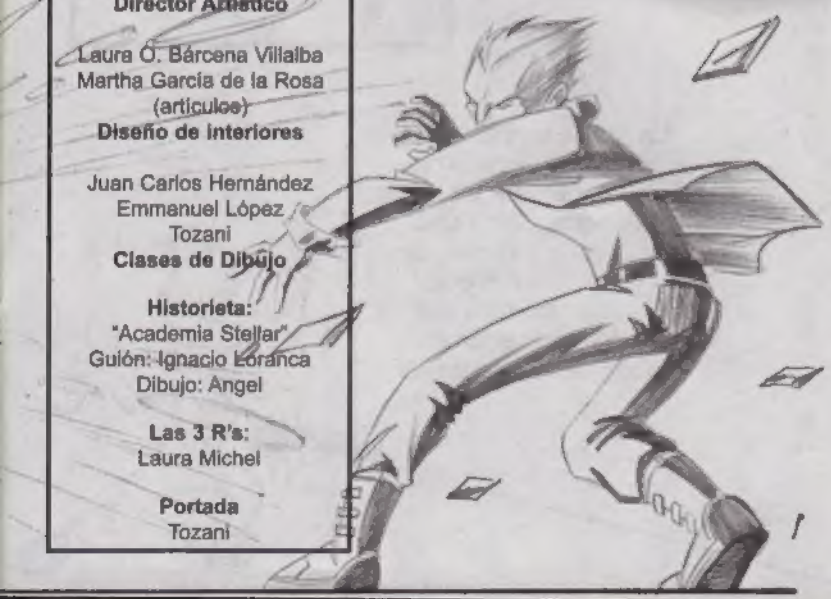
Laura O. Bárcena Villalba
Martha García de la Rosa
(artículos)
Diseño de Interiores

Juan Carlos Hernández
Emmanuel López
Tozani
Clases de Dibujo

Historieta:
"Academia Stellar"
Guión: Ignacio Loranca
Dibujo: Angel

Las 3 R's:
Laura Michel

Portada
Tozani

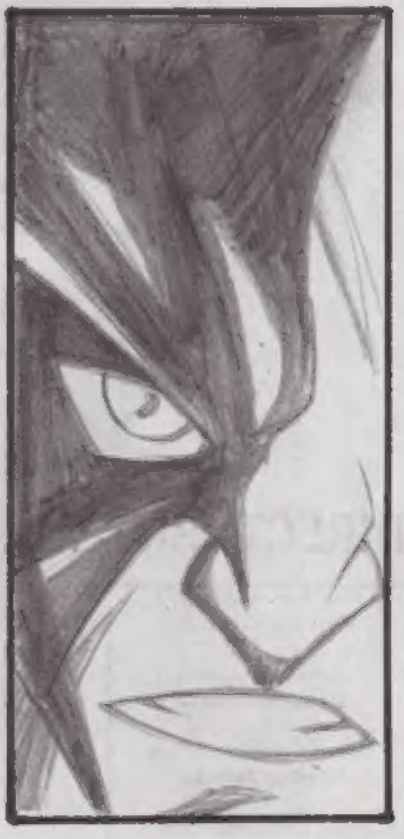


COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE # 14
Todos las Imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicada Mensualmente, Por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS e-mail: jfv3@correoweb.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

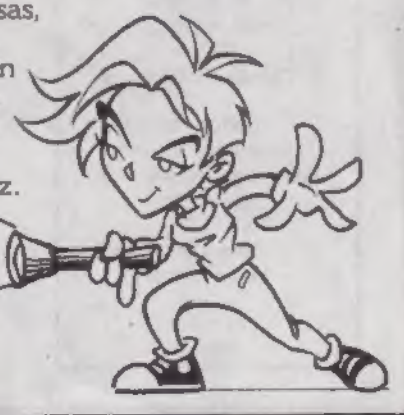
Lecciones de LUZ y SOMBRA

¿Qué onda? Bienvenidos a una clase más de dibujo, en ésta ocasión, es un placer presentarles el tema de Sombras. Las sombras son un elemento indispensable en el desarrollo de todo dibujo y en cualquier estilo.

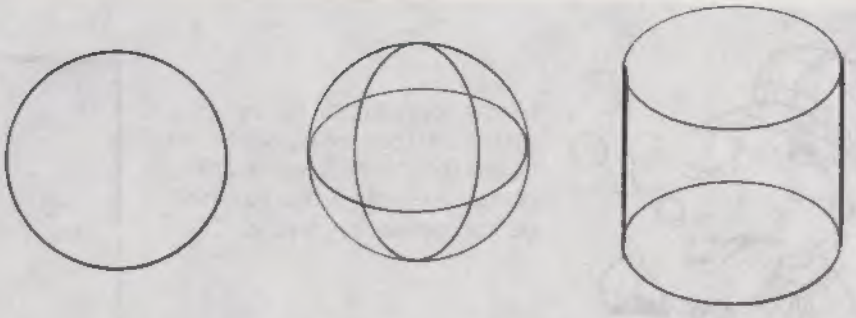


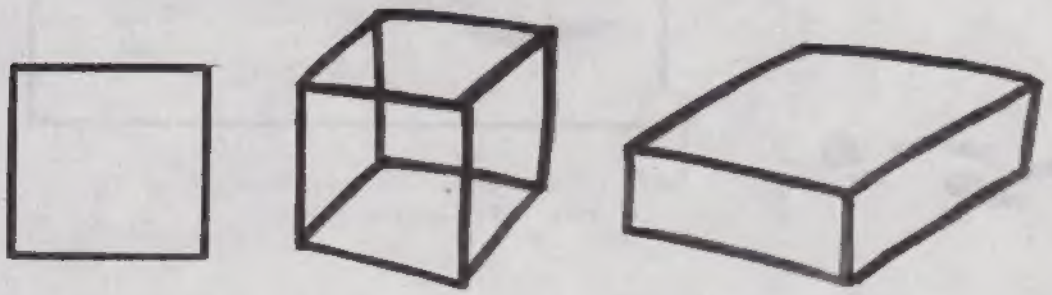
Para comprender a las sombras se debe estudiar la luz, pues es ésta la que genera las sombras al proyectarse sobre las figuras.

La luz es la responsable de que nuestros ojos puedan percibir las cosas, dándoles densidad, volumen y forma, sin mencionar el color, caracteristcas que pueden variar de acuerdo al tipo de luz.



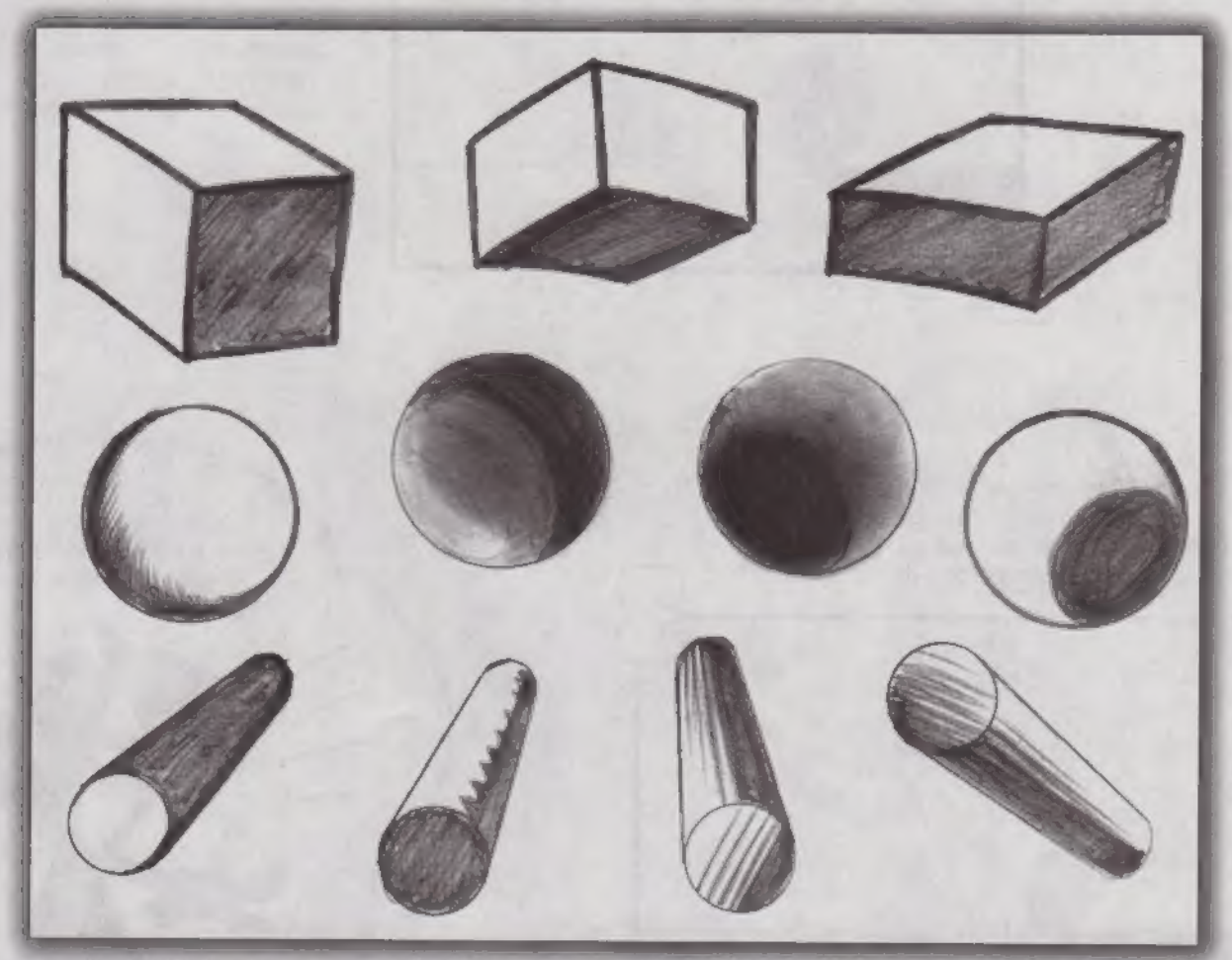
En clases anteriores vimos que la realidad misma se compone de figuras geométricas y que sus correspondientes proyecciones 3-D nos facilitaban la construcción gráfica de nuestros dibujos.



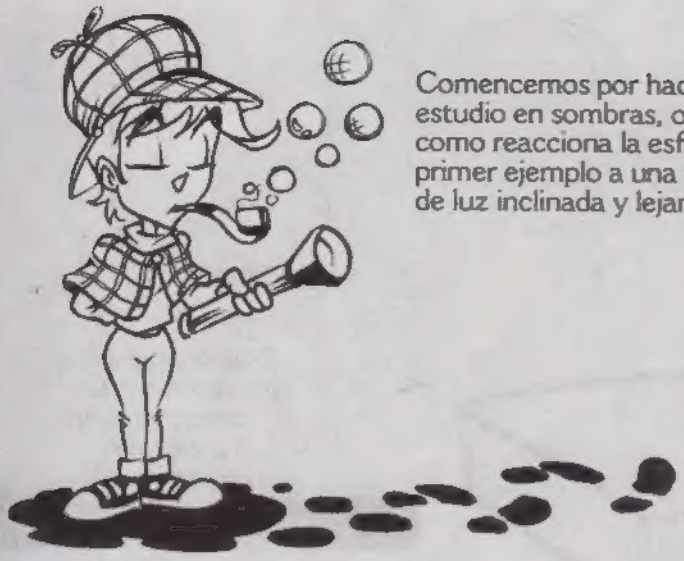


Bueno, en ésta proyección 3-D las sombras juegan un papel muy importante al enfatizar el volumen expresado por la proyección; así también, las sombras ofrecen una dirección a las figuas proyectadas.

Checa los siguientes ejemplos y nota las diferentes direcciones de las figuras cúbicas, y en las redondas, las distintas texturas que aportan las sombras.

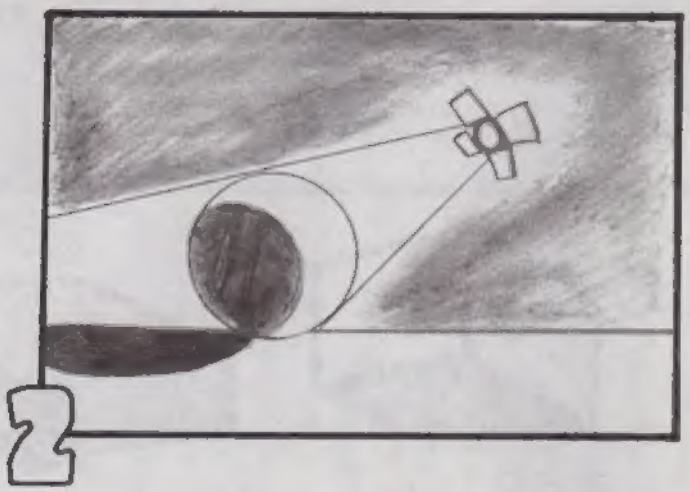


Nota: Es importante que observen con atención todo lo que les rodea y aprendan a clasificar los elementos visuales que componen la realidad... como las sombras.



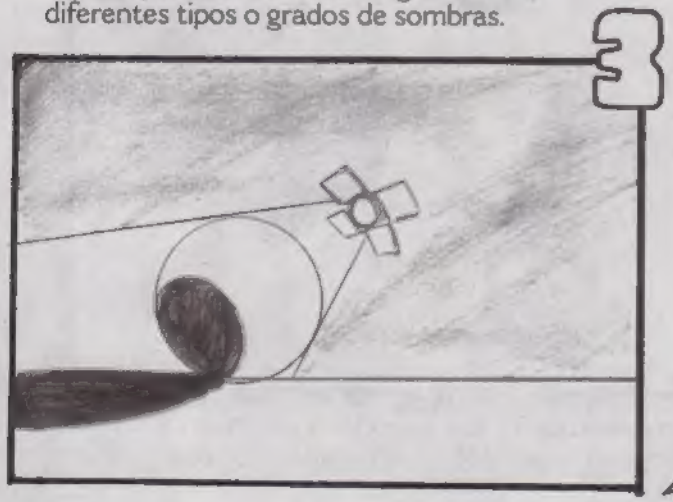
Comencemos por hacer un estudio en sombras, observen como reacciona la esfera del primer ejemplo a una fuente de luz inclinada y lejana.

Nota ahora las diferencias que se producen al acercar la luz.

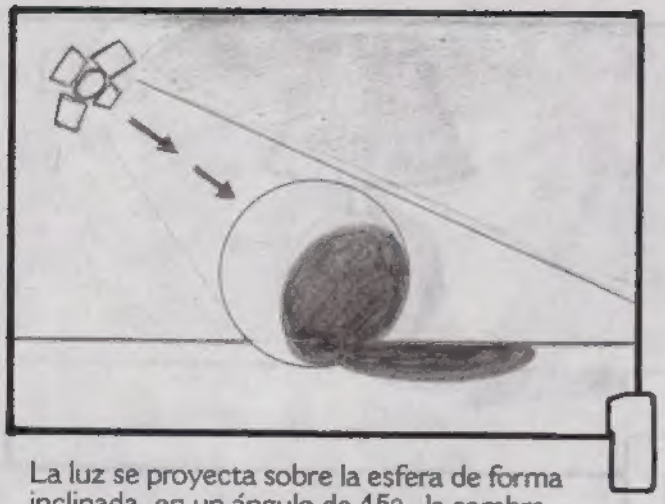


En éste segundo ejemplo: la sombra de la esfera se reduce y la que proyecta sobre el suelo se extiende.

En el tercer ejemplo se manifiestan mejor los cambios, demostrando que la luz altera la percepción de las cosas al generar diferentes tipos o grados de sombras.



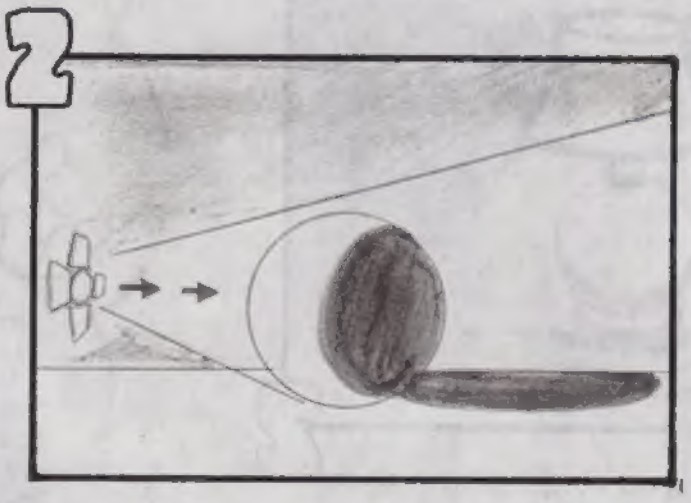
Los ejemplos son chidos, pero no se conformen y experimenten en casa.



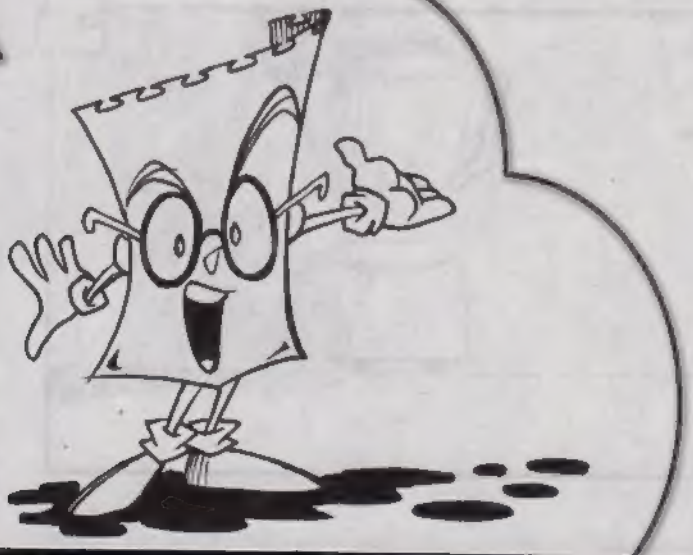
La luz se proyecta sobre la esfera de forma inclinada, en un ángulo de 45° , la sombra de la esfera es también inclinada y la proyectada es uniforme

No se quién le dijo a ese que podía dar clases, pero bueno, las sombras también cambian al cambiar el ángulo de nuestra fuente de luz, checa las diferencias en estos tres ejemplos.

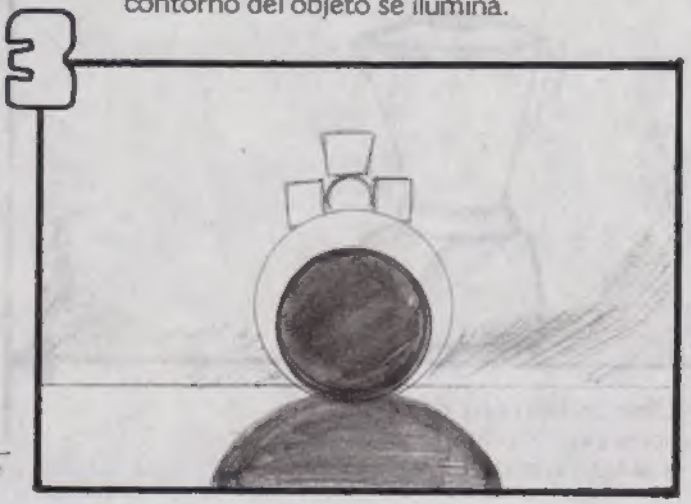
En un ángulo recto horizontal, la sombra de la esfera es paralela y la proyectada más extensa.

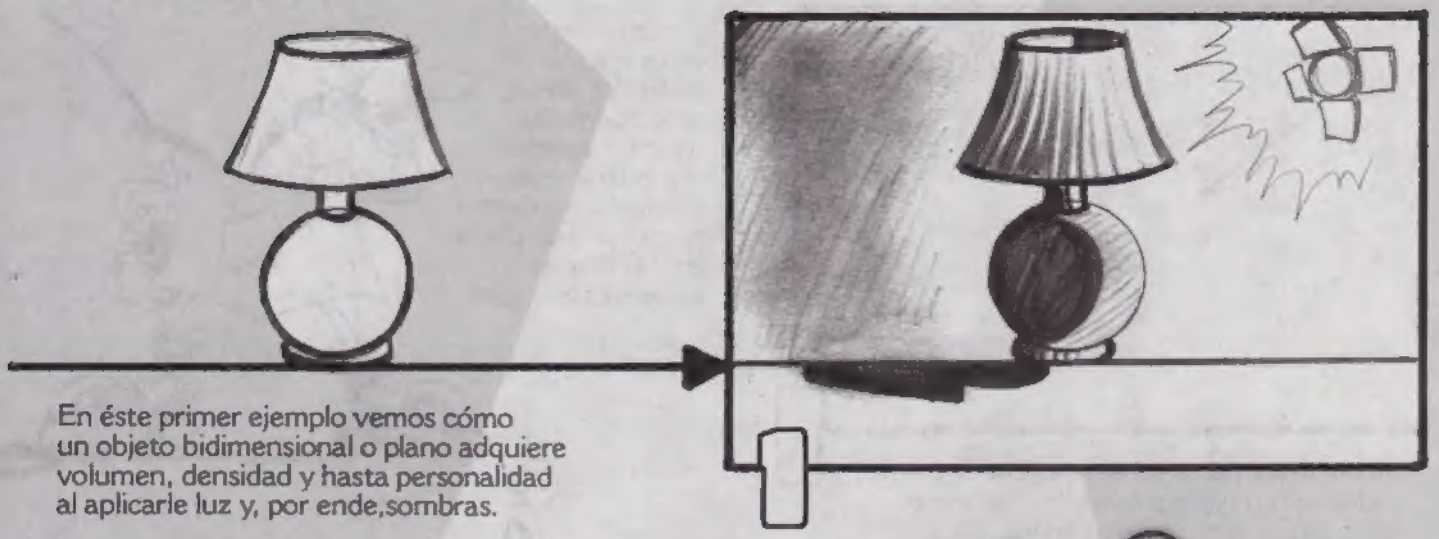


No olvidemos que las sombras se dividen en dos: la sombra del objeto y la proyectada sobre otra superficie.

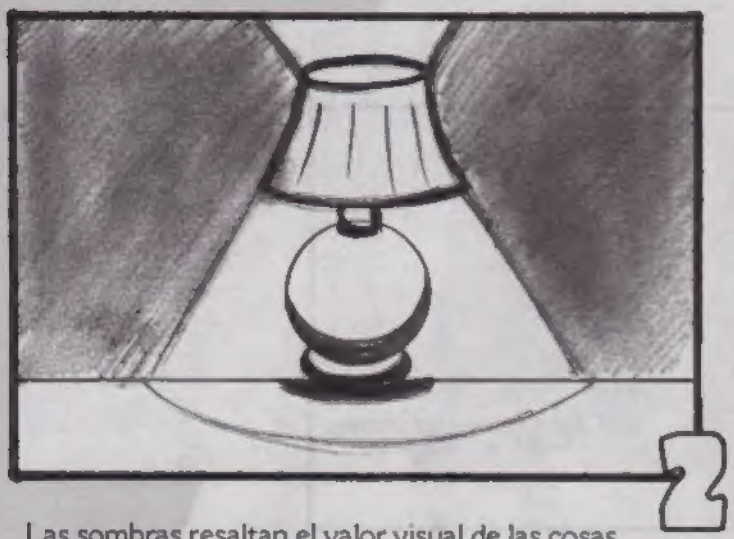


Chequen ahora la esfera de frente a la luz, se aprecia que su sombra proyectada es redonda y uniforme mientras que el contorno del objeto se ilumina.

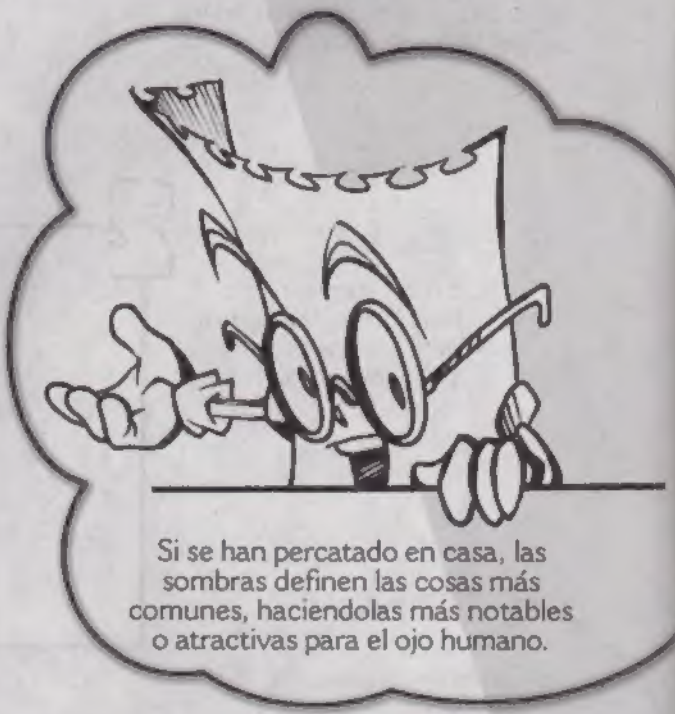




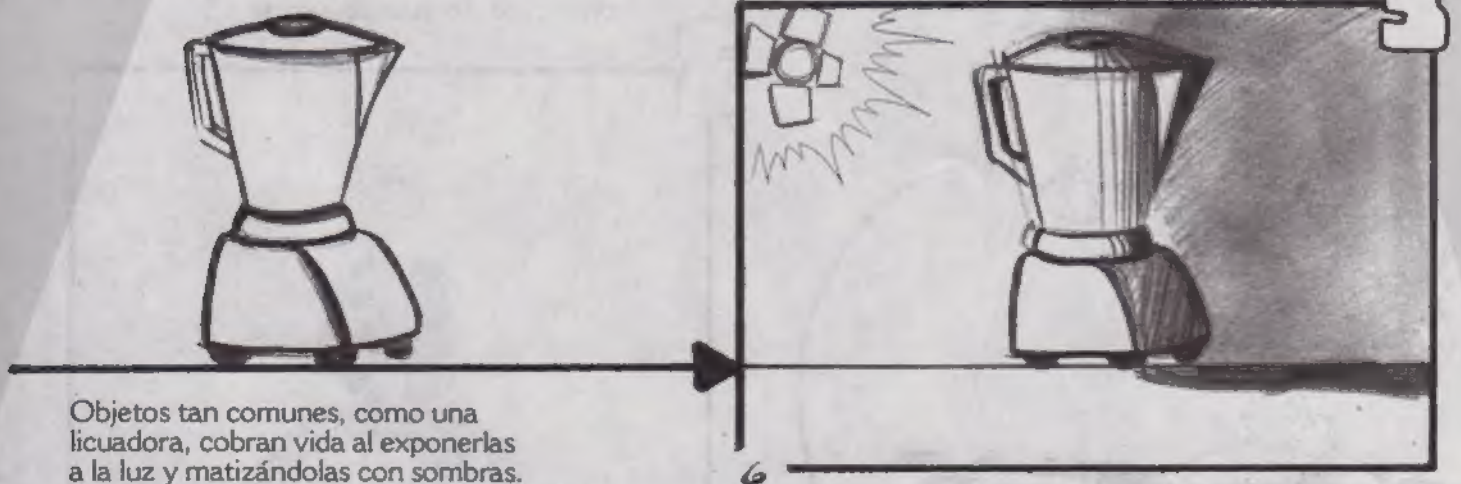
En éste primer ejemplo vemos cómo un objeto bidimensional o plano adquiere volumen, densidad y hasta personalidad al aplicarle luz y, por ende,sombras.



Las sombras resaltan el valor visual de las cosas, si no nos crees, enciende tu lámpara y checa los cambios que se dan con las sombras.

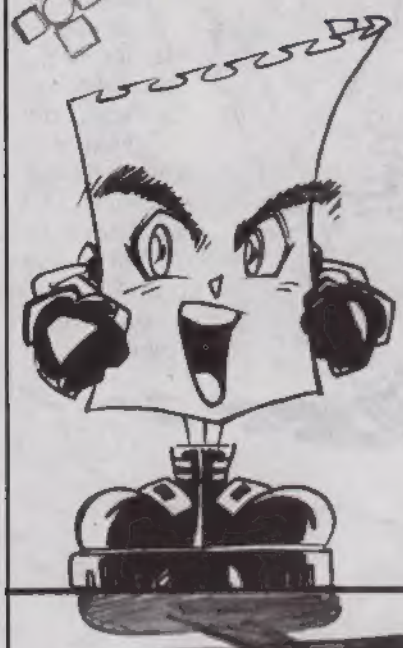


Si se han percatado en casa, las sombras definen las cosas más comunes, haciendolas más notables o atractivas para el ojo humano.



Objetos tan comunes, como una licuadora, cobran vida al exponerlas a la luz y matizándolas con sombras.

Las sombras reaccionan sobre cualquier forma u objeto, es así que hasta yo tengo una sombra. Un objeto suspendido en el aire tambien proyecta una sombra y ésta bien puede cubrir a otro objeto.



Recordemos que el cuerpo humano se forma de figuras geométricas, por lo tanto nos permitimos explicar su sombreado a través de éstas...

1

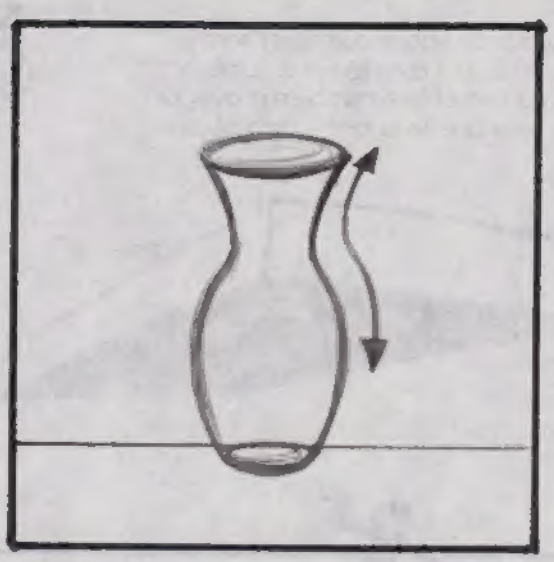
Chequen como se sombrean las figuras, considerando que nuestra fuente de luz se encuentra detrás del objeto

2

Estas mismas sombras definen el contorno y ciertos detalles de nuestra figura humana, notarán que se otorga a ésta una intención y hasta una personalidad.

1

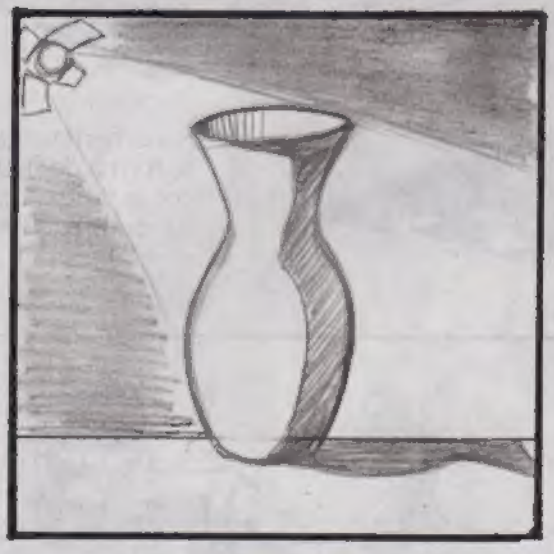
Un jarrón suele ser de formas delicadas y firmes a la vez, pero en éste caso se muestra plano y sin vida.



Las sombras no sólo oscurecen las formas, también las delinean con delicados trazos de luz y sombra. Tal es el caso de las líneas curvas como las de los siguientes ejemplos...

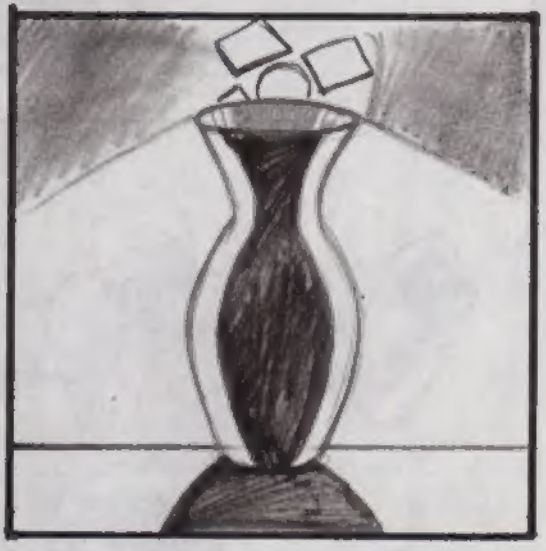
2

Con una fuente de luz inclinada, se forman sombras delineadas que le dan al jarrón vida y un caracter más estético.



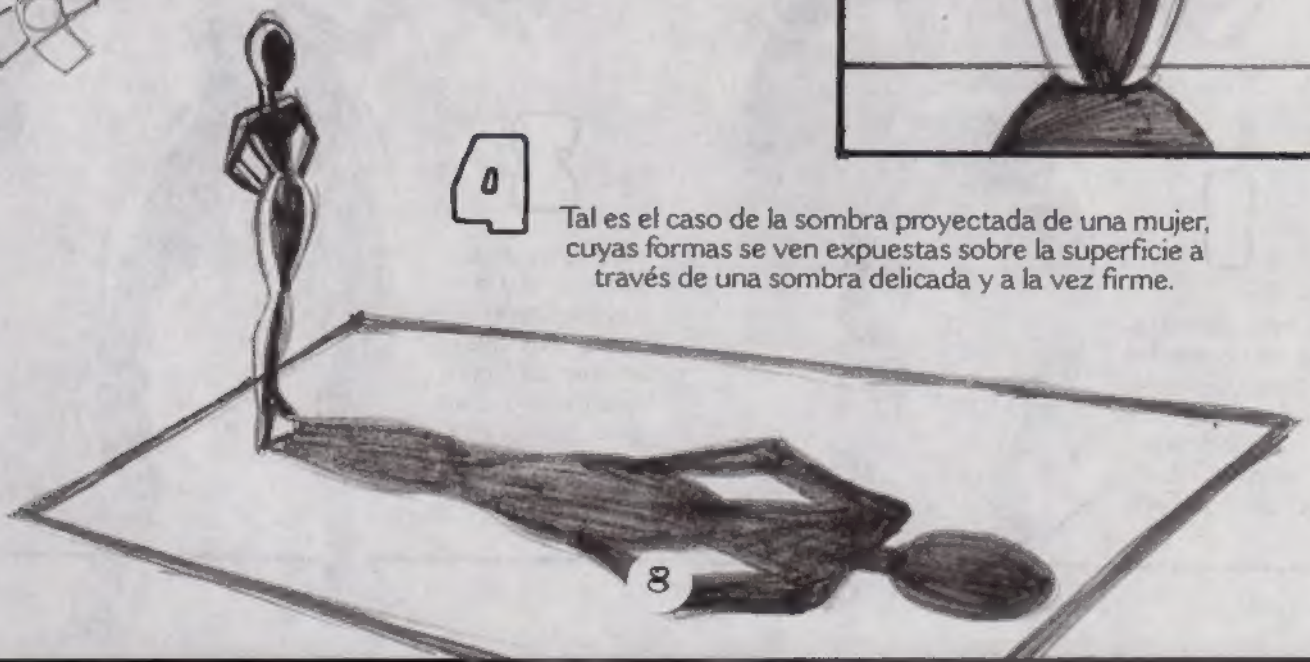
Con nuestra fuente de luz tras el jarrón, éste adquiere otra percepción, más firme y viva.

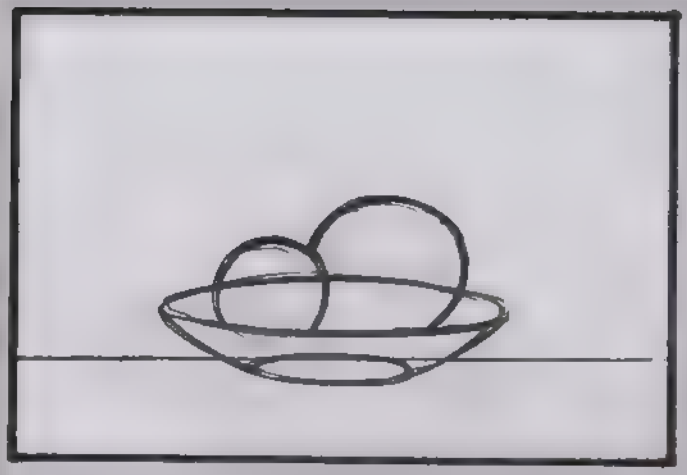
3



4

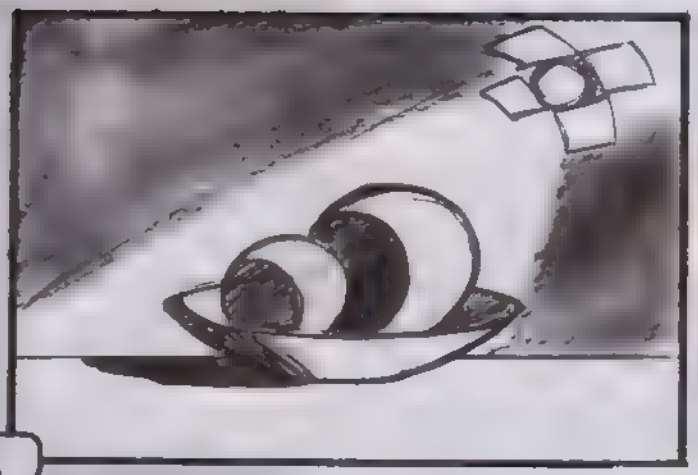
Tal es el caso de la sombra proyectada de una mujer, cuyas formas se ven expuestas sobre la superficie a través de una sombra delicada y a la vez firme.





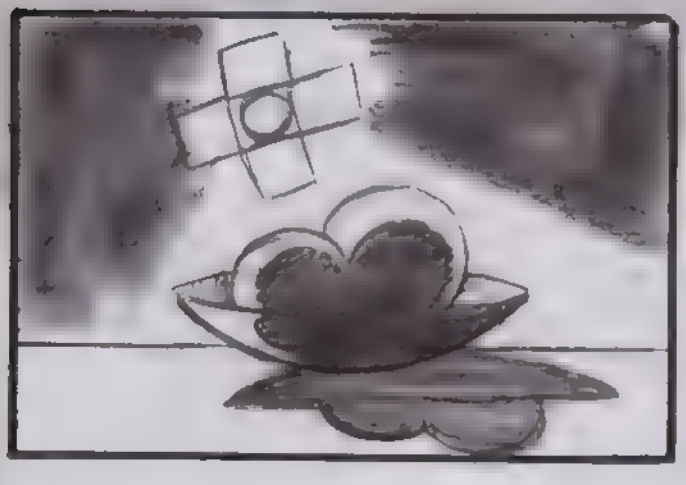
1

Aquí tenemos primero un plato con dos círculos, emulando tal vez un par de naranjas, pero el conjunto se nos muestra plano.



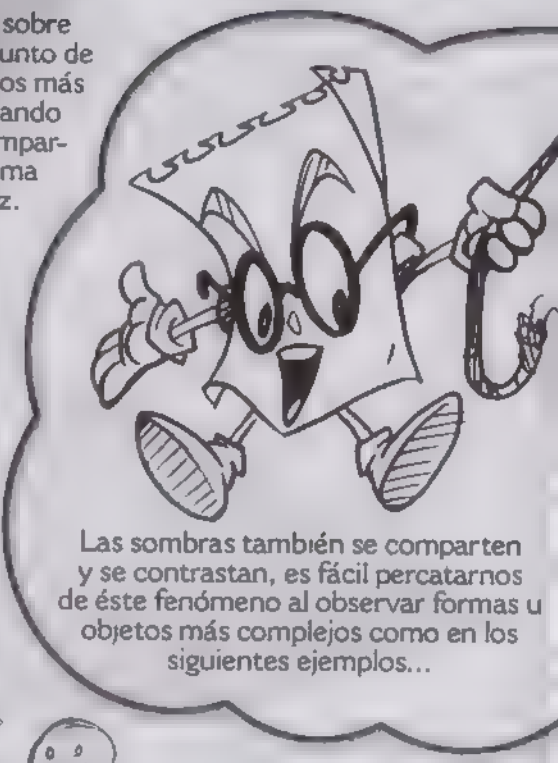
2

Con una luz sobre nuestro conjunto de formas, vemos más sombras, jugando entre sí y compartiendo la misma fuente d e luz.

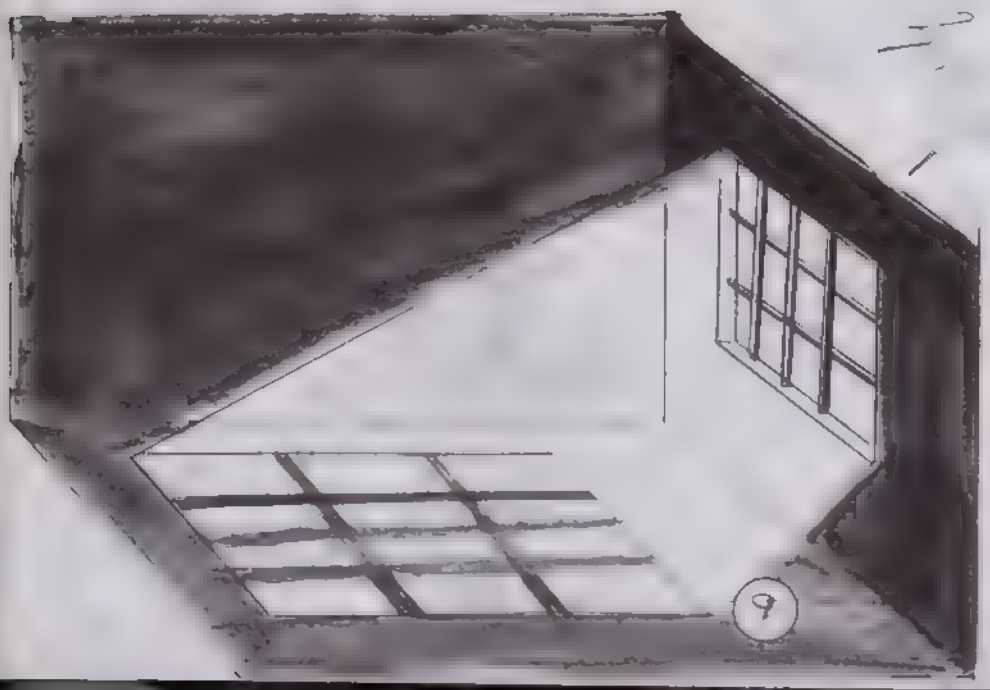


3

Las sombras se llegan a unificar al tener atrás la misma fuente de luz.



Las sombras también se comparten y se contrastan, es fácil percatarnos de éste fenómeno al observar formas u objetos más complejos como en los siguientes ejemplos...



4

Las sombras se aplican hasta en escenarios, en éste ejemplo las sombras interactúan con los demás elementos gráficos: La luz entra por la ventana, proyectando la sombra de los barrotes sobre el suelo e iluminando parte de la habitación.

1

Con la fuente de luz a sus espaldas nuestro amigo proyecta una sombra sobre el auto, que a su vez proyecta otra sobre el suelo, aquí tenemos dos sombras distintas en dos dimensiones distintas, sin mencionar también sus sombras propias que contrastan y juegan.

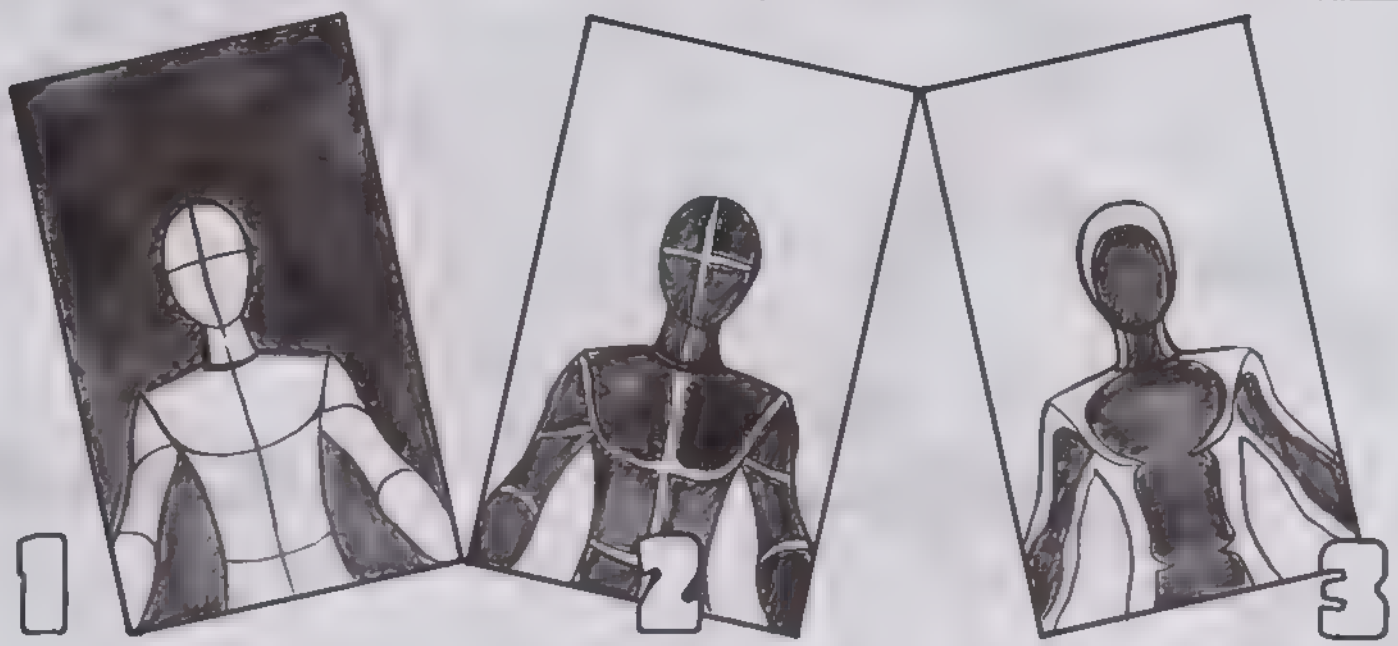
2

Ahora bien, con la fuente de luz al frente, nuestro amigo proyecta una sombra sobre el suelo al igual que el auto, aquí tenemos entónces una sola sombra.

Esta interacción de las sombras con demás elementos gráficos se aprecia fácilmente en estos ejemplos...

Es chido jugar con las sombras, experimenta y chequen los resultados que se pueden obtener.

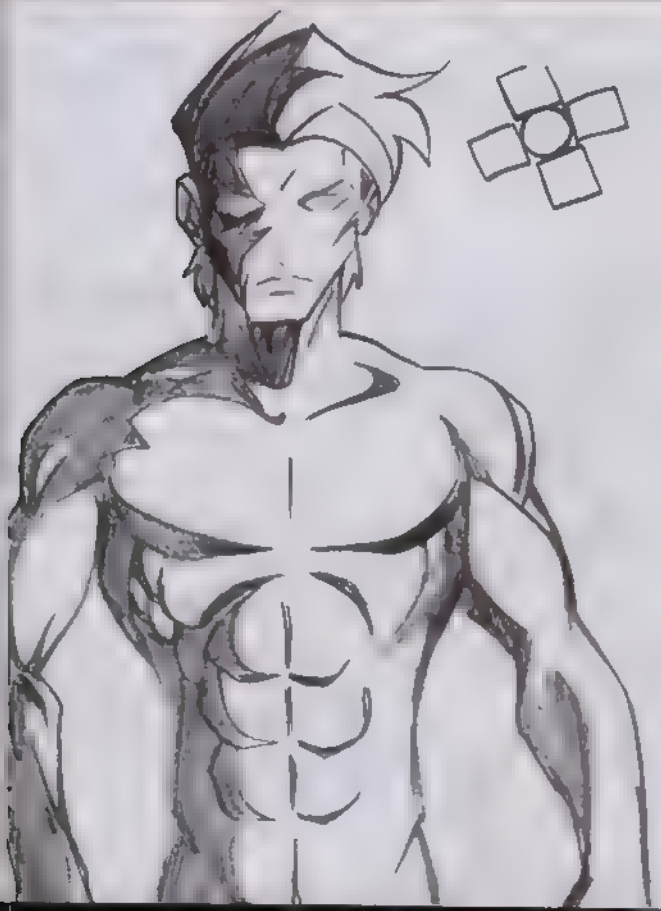
El cuerpo humano también tiene su juego de sombras, dependiendo de la luz, chequen cómo se crean.



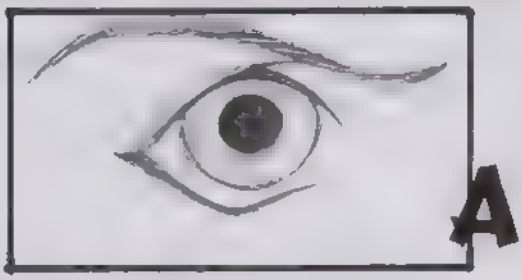
Recuerden las líneas con las que se define un cuerpo humano; aquí se aprecian en contraste con un fondo sombreado.

Ensombrecemos el cuerpo y mantenemos esas mismas líneas, las sombras delinean la forma de éste.

Eliminamos las líneas, mantenemos las sombras que por sí solas dan forma y volumen a nuestro cuerpo humano.

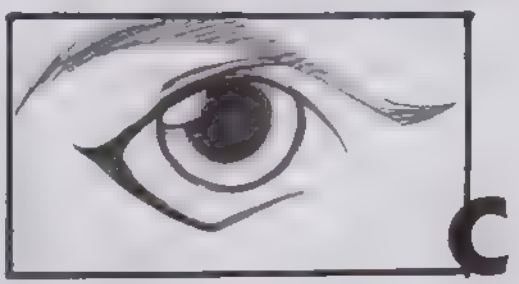


La luz no sólo hace reaccionar la percepción de las cosas, también nuestro cuerpo reacciona, tal es el caso de los ojos. Las pupilas se dilatan de acuerdo a la intensidad de la luz.



Aquí el ojo está expuesto a la luz, la pupila se reduce al mínimo, se presenta un brillo y los párpados se abren más por la carencia de luz.

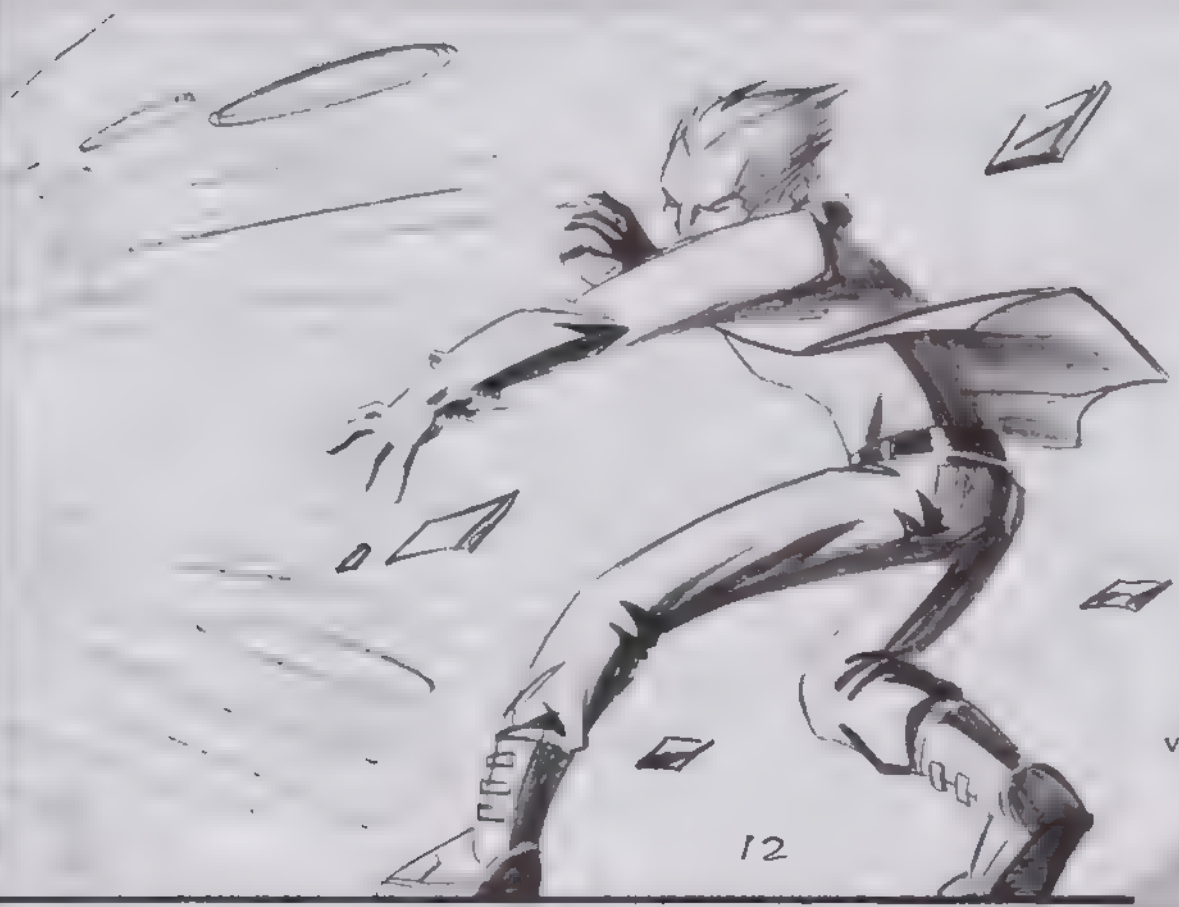
Sin luz, la pupila se dilata y casi no hay brillo, los párpados se abren más por la carencia de luz.



El juego de luz y sombra se aplican en el desarrollo de narrativas gráficas, como en el cómic. A partir de figuras geométricas ubicamos las sombras de acuerdo a la luz y depediendo también su colocación, podemos contar una historia.

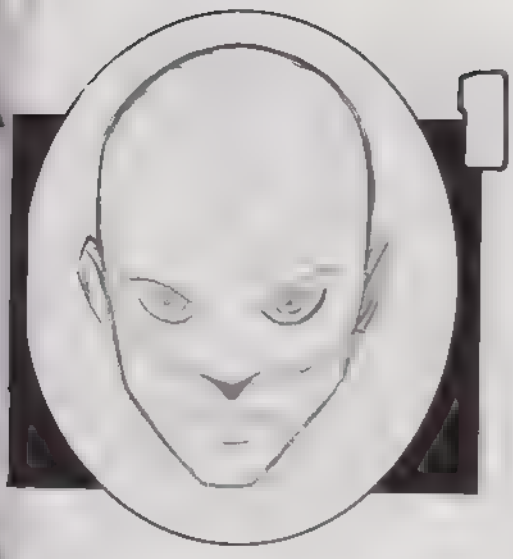
1

En éste ejemplo tenemos nuestra construcción geométrica en movimiento, reaccionando a una fuente de luz X.

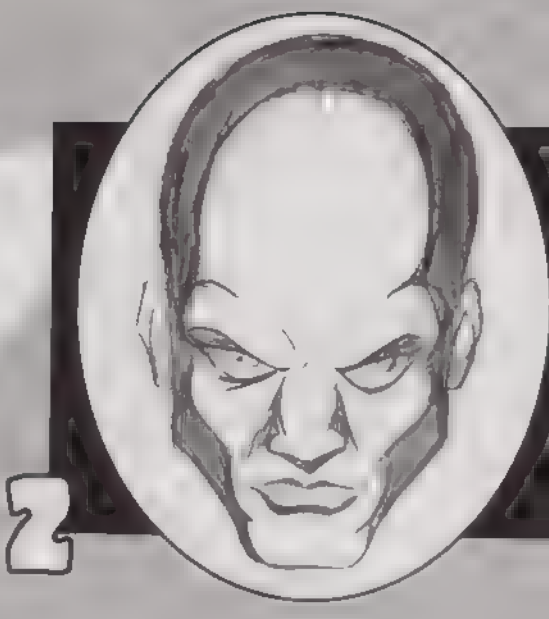


2

Definimos las formas, desarrollamos un personaje y una actitud que reaccionan a la luz, producida por una explosión, anexamos ráfagas, escombros y ropas volando hacia la misma dirección de la luz y de las sombras.

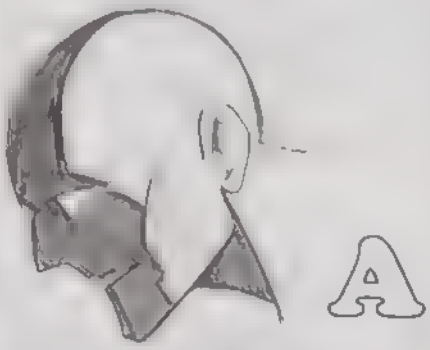


En éste ejemplo tenemos un rostro lineal y plano, la inclinación hacia abajo le da cierta expresión.

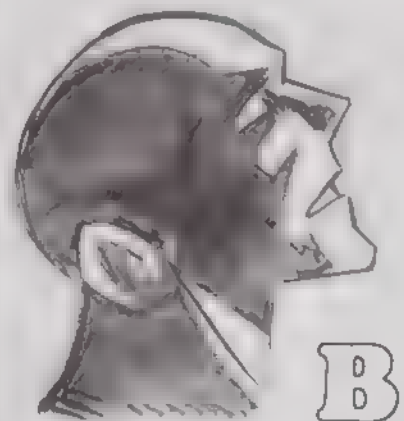


Con la luz de frente, nuestro rostro adquiere nuevos matices, sobresale la nariz, los pómulos y la boca, sin mencionar los ojos que al enmarcarse en sombras, denotan malicia.

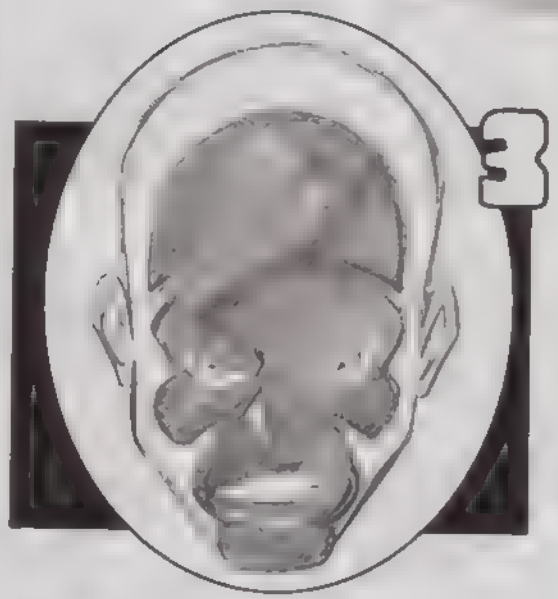
Los perfiles también reaccionan a la luz y sombra...



La luz a sus espaldas ilumina la nuca, la sombra se yergue sobre la tez y el interior de la oreja.



Como en los ejemplos anteriores con esferas, la luz ilumina sólo el frente de nuestro rostro mientras que la sombra se extiende por las sienes y contornos de la oreja.

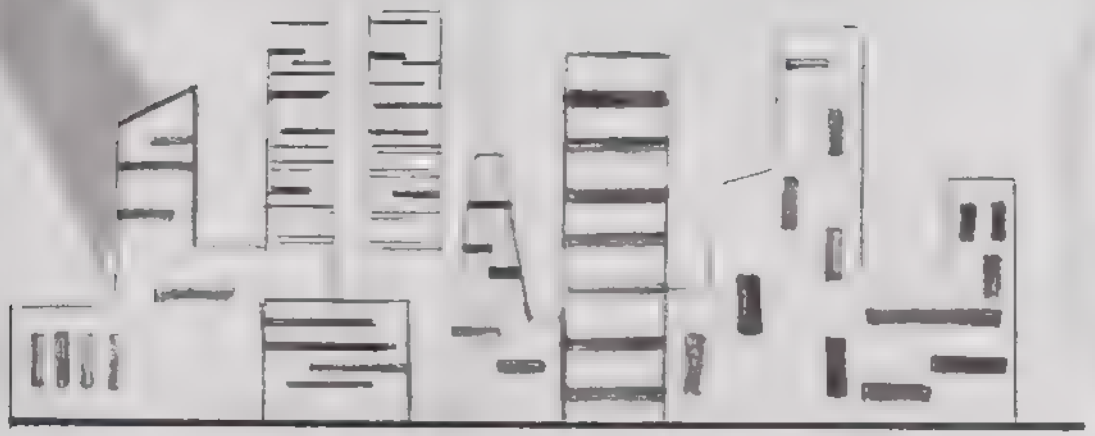


Con la luz, ahora a su espalda, nuestro rostro se aprecia más agresivo y hasta furioso, con la sombra ennegreciendo la tez, exalta los ojos y los dientes en un gesto de ira.

Las sombras son perfectas para resaltar y enfatizar, no sólo atributos físicos de un personaje, también el carácter y actitudes como la bondad y la maldad...

1

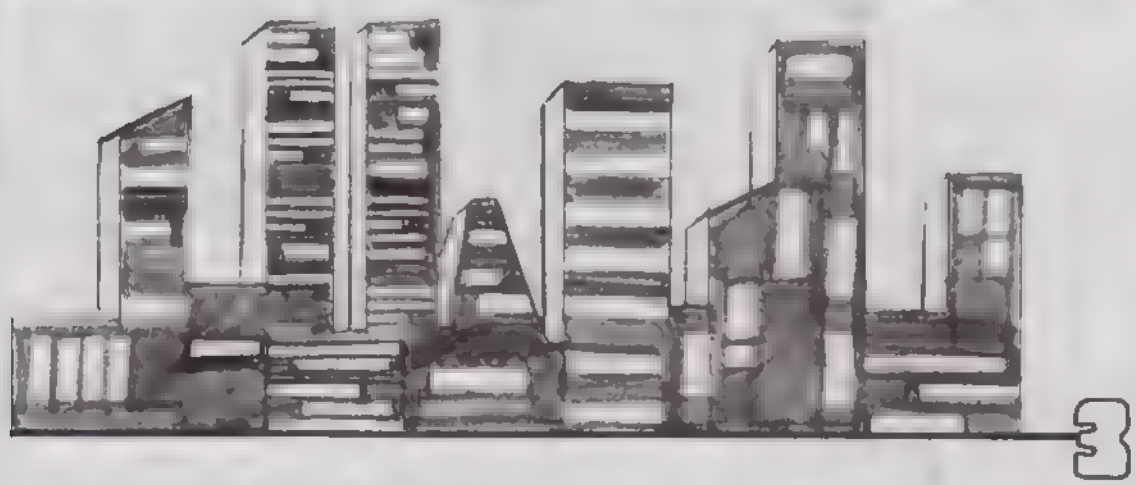
En éste primer ejemplo, tenemos una ciudad plana, tal vez con detalles pero plana.



Las sombras también definen y resaltan el carácter de edificios y construcciones, chequen los siguientes ejemplos y practiquen en casa...

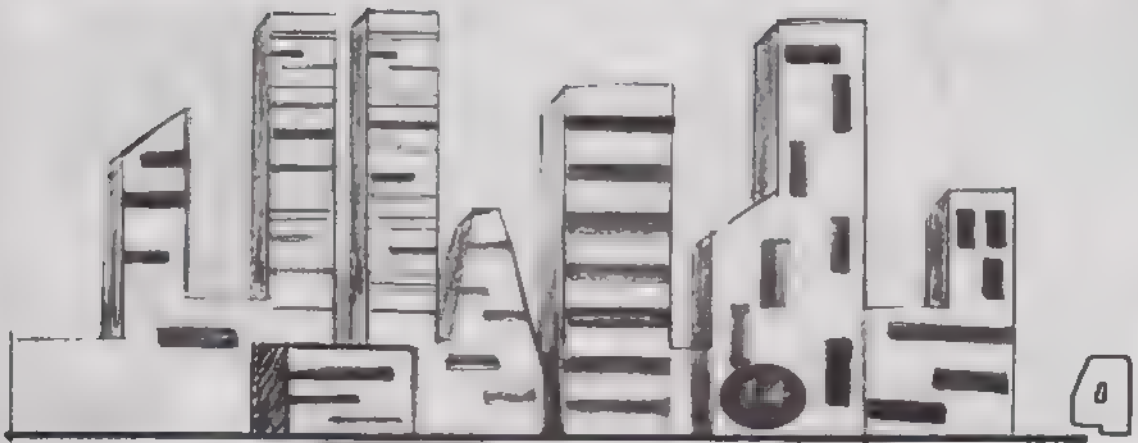
2

Si sombreamos ésta misma ciudad, tal como se muestra, obtenemos ciertas diferencias de contraste, pero sigue viéndose plana.



3

Hagamos una ligera proyección 3-D sobre la parte izquierda de nuestra ciudad, tenemos ahora una ciudad con volumen y densidad, que sombreada, adquiere ya un carácter nocturno y misterioso.



4

Invirtamos ahora el sombreado, nuestra ciudad ha despertado a un día soleado y luminoso, donde las sombras son pequeñas y tímidas.

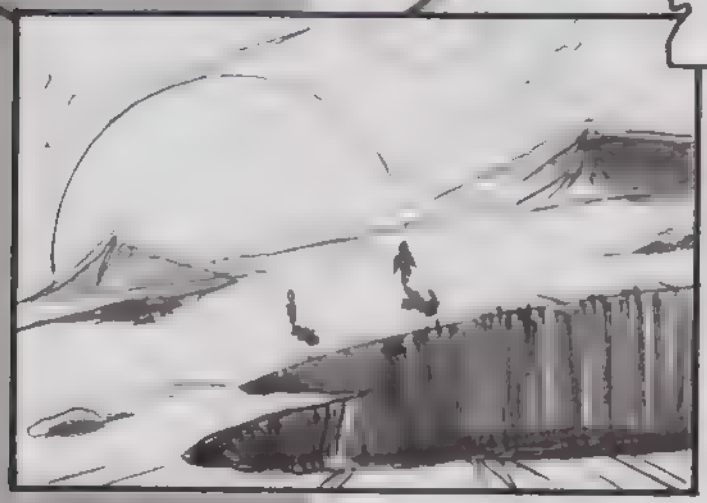
Las sombras se aplican en un sin fin de situaciones dentro del cómic, ya sea para tan sólo decorar un escenario o hasta para enfatizar el carácter de los personajes.

Los siguientes ejemplos son muestras claras de éstas aplicaciones...

1

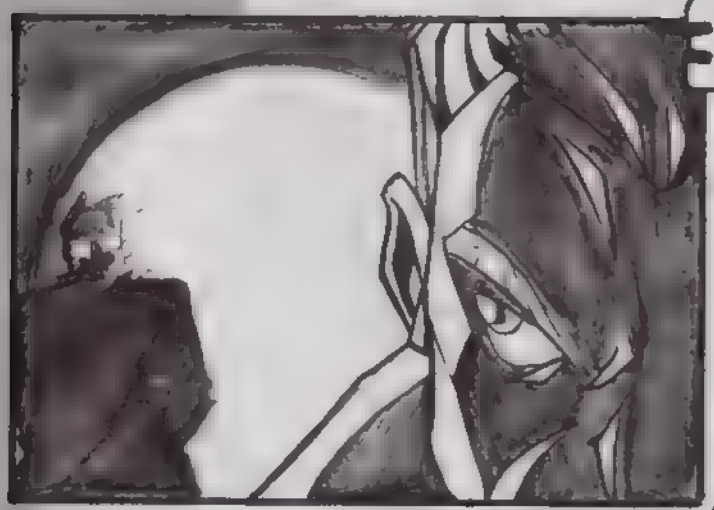
De noche, la luna ilumina tenuemente la fachada izquierda de una catedral del estilo neo-gótico, en primer plano, la imagen de una gárgola se yergue entre las sombras.

2



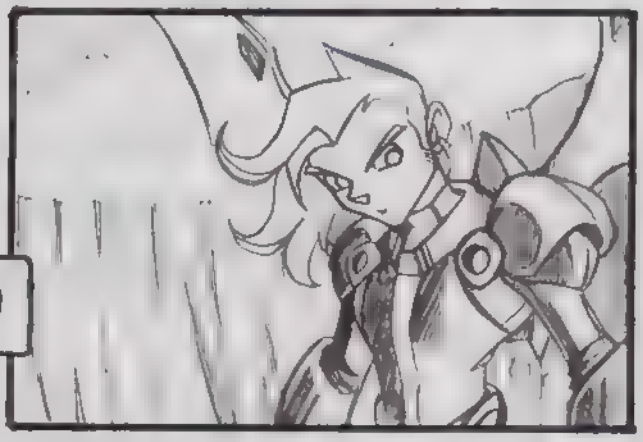
Un día doblemente soleado genera sombras, en las montañas, en los errantes y en el fondo del barranco.

3

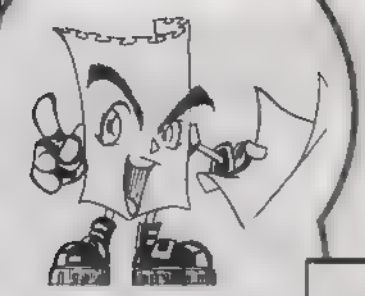


Una conversación miseriosa y secreta, de espaldas a la luna, dos hombres discuten el destino de la humanidad.

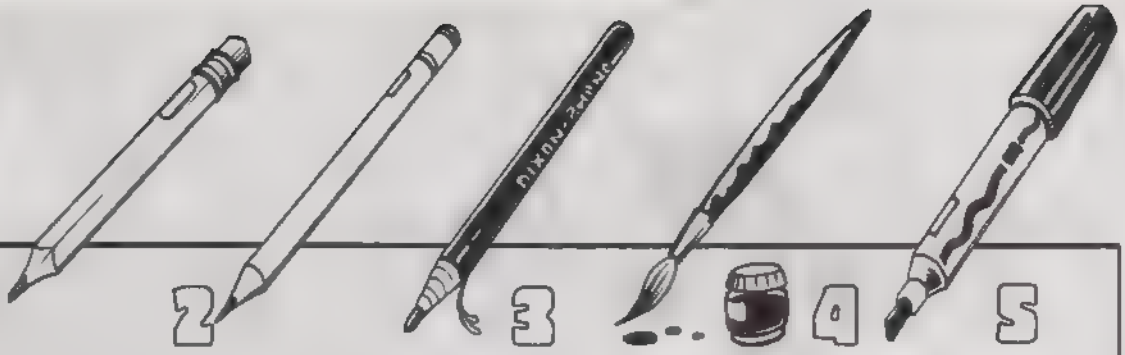
4



Un personaje ya conocido por ustedes, emerge de las sombras mientras sigue observando el fondo del cráter.



Chequemos ahora las diferentes herrramientas que podemos utilizar para practicar nuestros sombreados...



1

El ya clásico e imprescindible lápiz HB

2

Claro está, podemos utilizar otros tipos como los 2H ó los artísticos.

3

Existen lápices gruesos, tipo marcadores de cera de grafito y hasta de carboncillo, éstos son excelentes para trabajar tonos degradados.

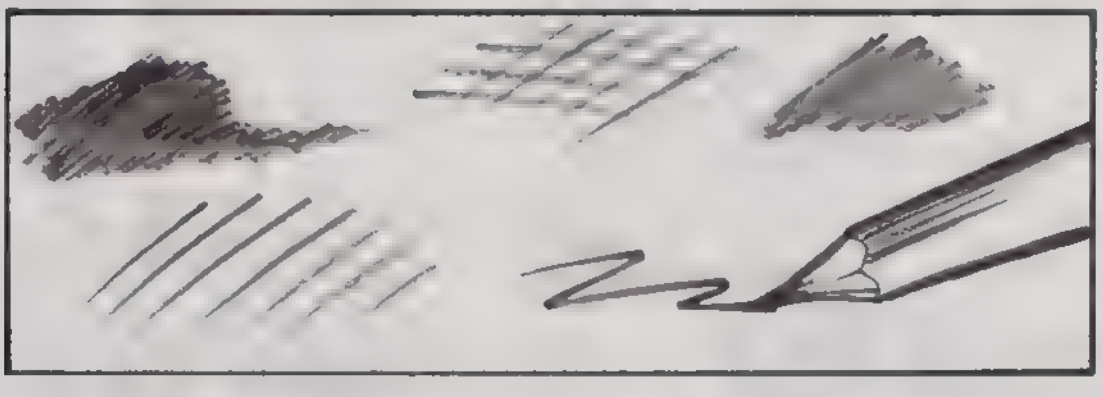
4

Los pinceles y la tinta china no pueden faltar tampoco, con estas herramientas aprendes a dar esas sombras clásicas que tanto gustan en un dibujo.

5

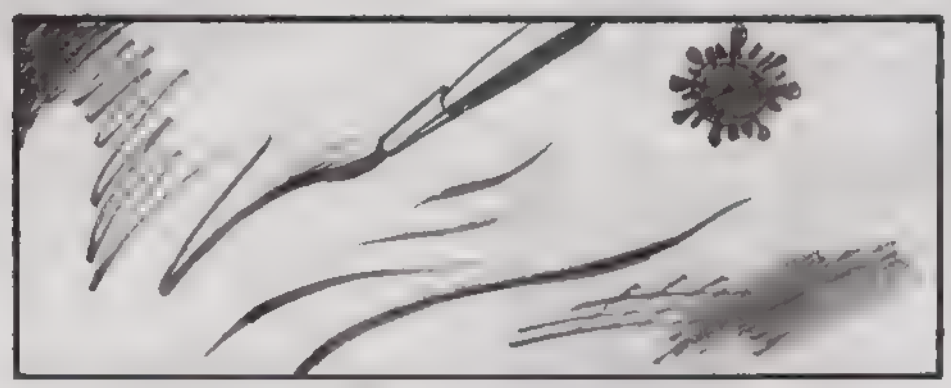
Los marcadores de agua del tipo PILOT son excelentes para sombras gruesas y uniformes, al igual que los puntos más gruesos de tus estilógrafos favoritos.

TÉCNICAS



A

Primero con el lápiz, tracen líneas de diferentes grosores, variando en la presión y el ángulo que apliquen sobre el lápiz.



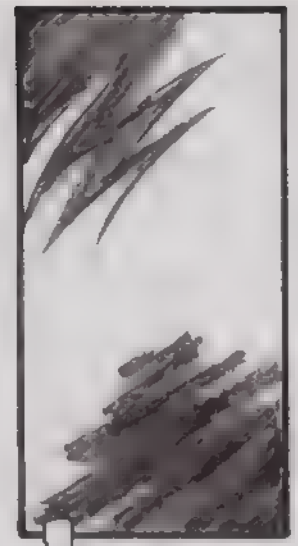
B

Hagan lo mismo con el pincel, notarán que la tinta se puede manipular de diferentes y variadas formaa

C

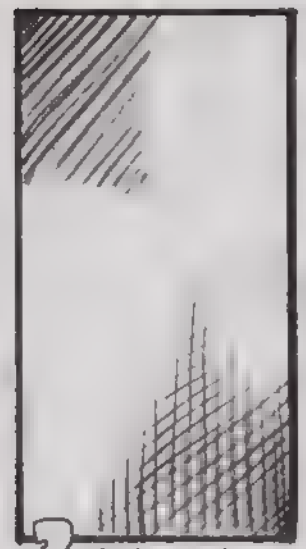
Con los marcadores obtendrán sombras muy uniformes, no se aburran, éstas son excelentes para ensombrecer grandes superficies.

No crean que el sombrear dibujos es muy sencillo, existen varios tipos de sombreados, que utilizados correctamente dan variedad a nuestros dibujos .



De Plasta.

Esta sombra es uniforme.

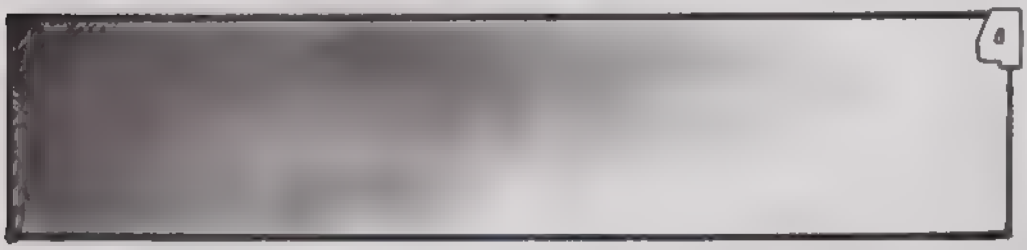


Ashurado.

Esta sombra se compone de líneas horizontales, verticales o diagonales que se pueden entrecruzar para acentuar la sombra.

De Puntos o Puntillismo.

Sombra empleada en el dibujo clásico o para exaltar texturas rugosas y agrietadas

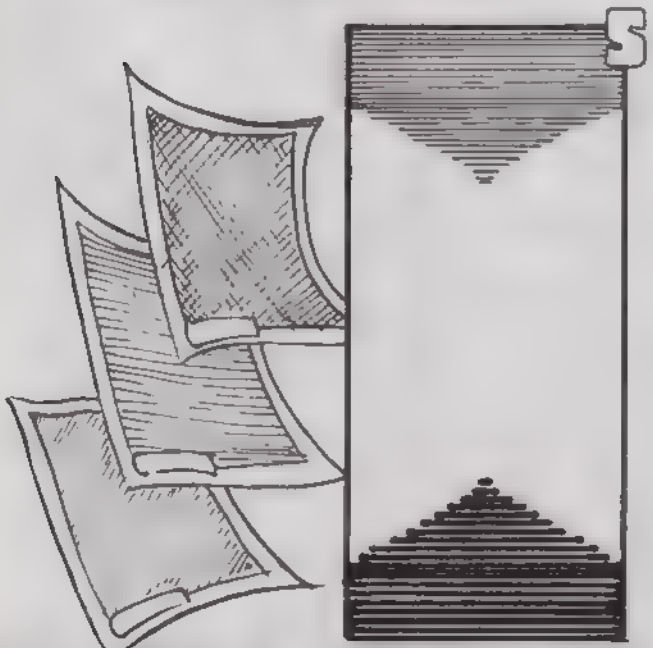


Degradado o Esfuminado.

Esta sombra va de mayor a menor intensidad (ó viceversa).

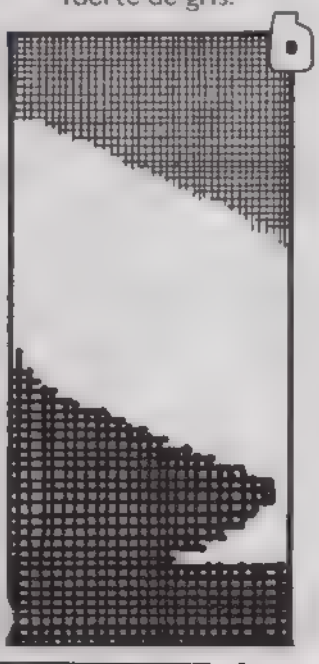
Tramados Lineales.

Líneas rectas que se trazan de forma uniforme para dar un tono de sombra gris.



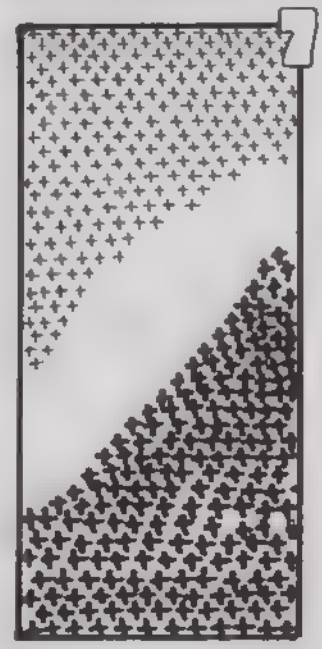
Tramados Cruzados.

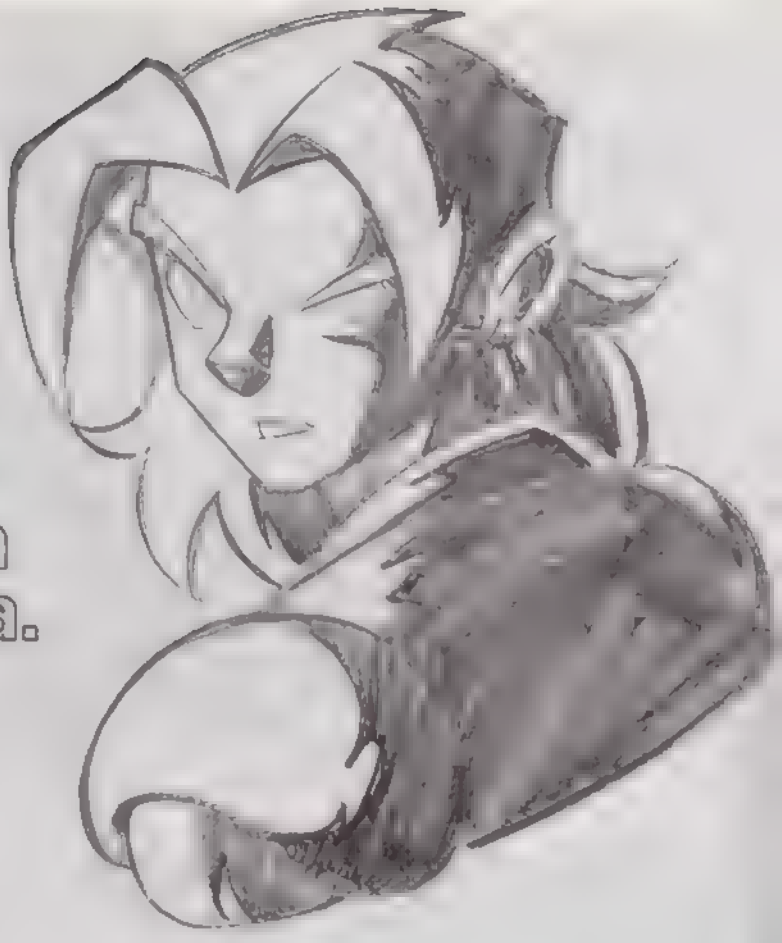
Como el ashurado, son líneas rectas que se entrecruzan para alcanzar un tono más fuerte de gris.



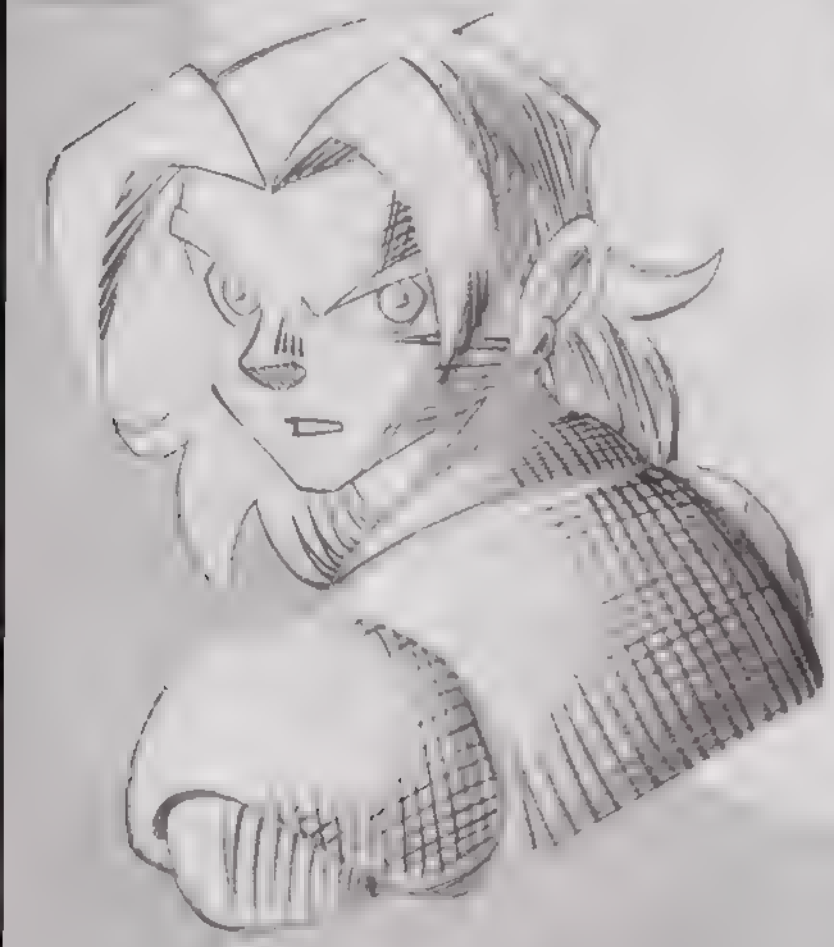
Impresión de Cruz.

Este se utiliza para lograr sombras muy translúcidas (chequen el trabajo de Chris Baccalo)

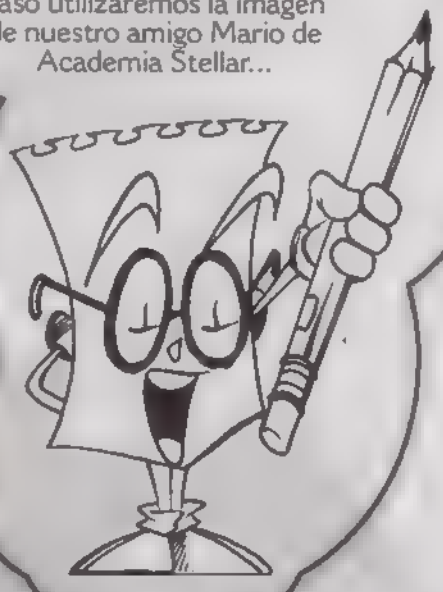




1 Sombra de Plasta.



Chequen cómo los diferentes tipos de sombreado logran diferentes resultados gráficos en un mismo dibujo. En éste caso utilizaremos la imagen de nuestro amigo Mario de Academia Stellar...



2 Sombra de Ashurado

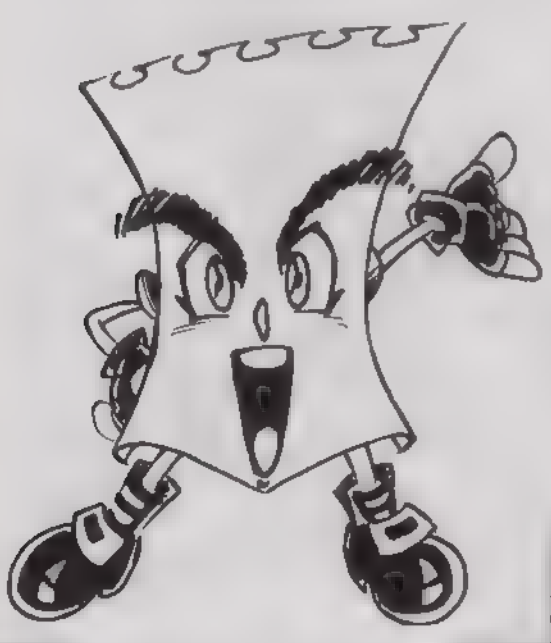
3

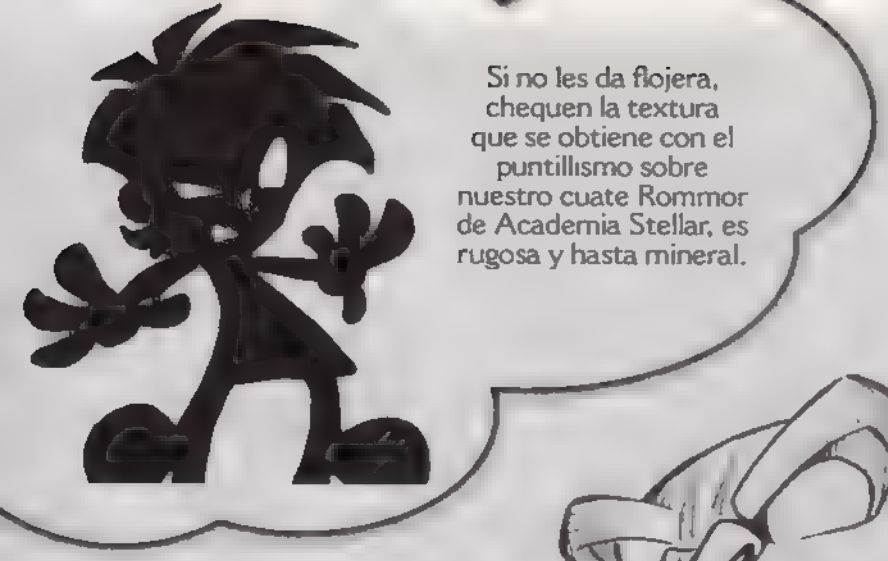
Sombra degradada ó esfuminada.

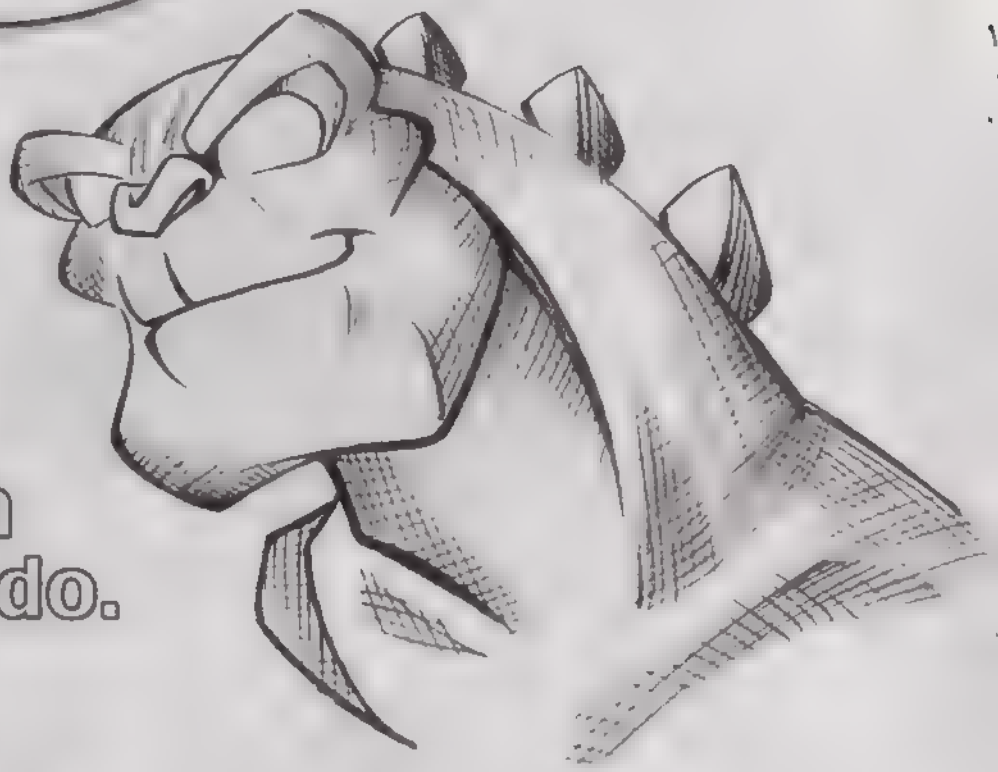
4

Rommor: Sombra de Plasta.

Para personajes como Rommor, que es de roca, su textura debe ser más tosca y rugosa.

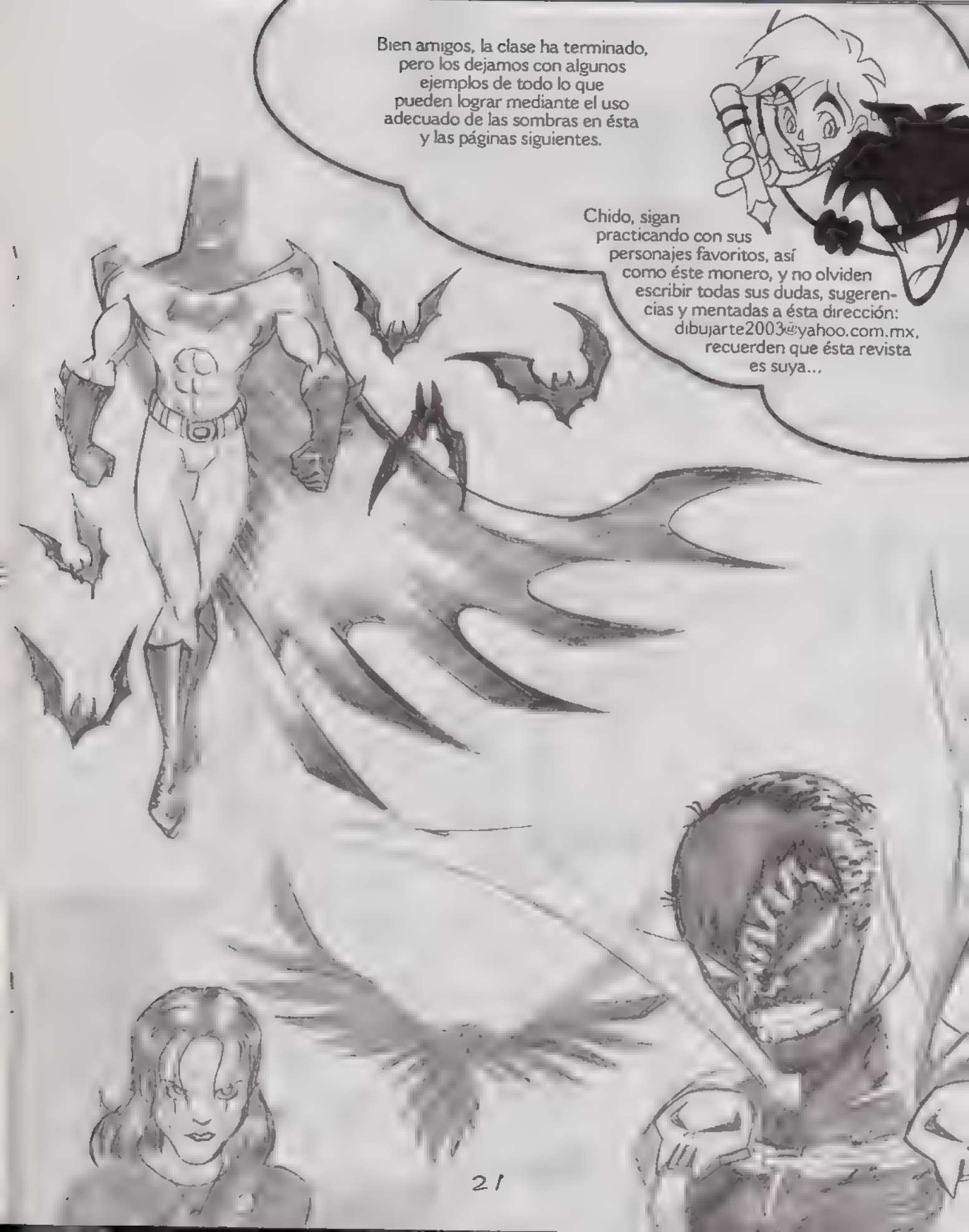




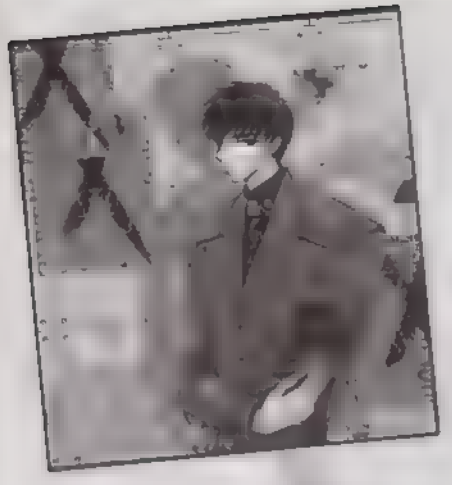


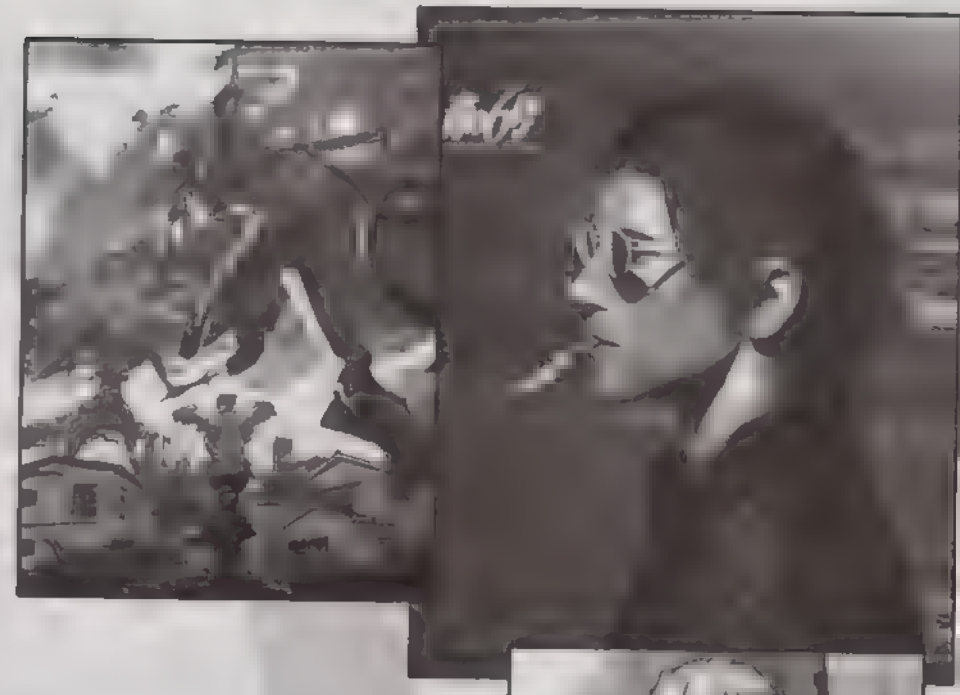
5 Sombra de Ashurado.

6 Sombra de Puntos y Puntillismo.

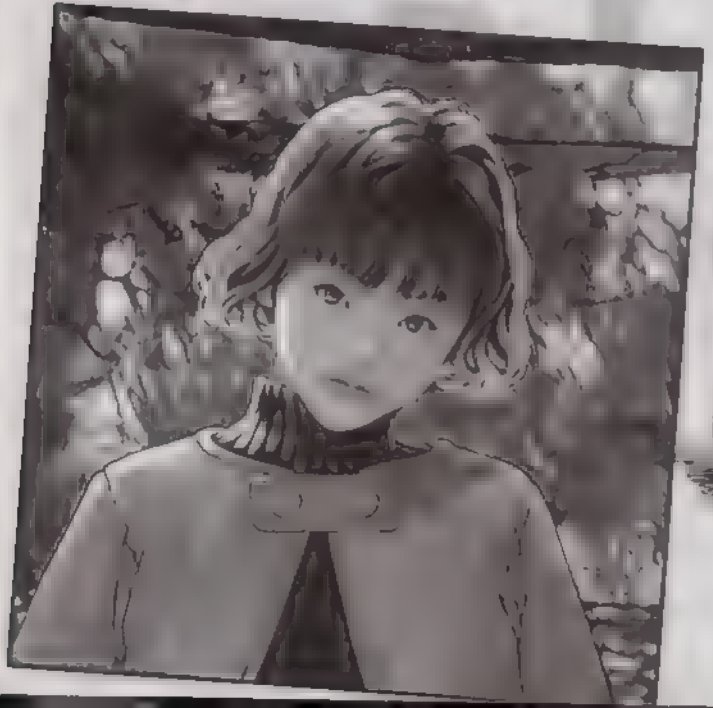

Bien amigos, la clase ha terminado, pero los dejamos con algunos ejemplos de todo lo que pueden lograr mediante el uso adecuado de las sombras en ésta y las páginas siguientes.
Chido, sigan practicando con sus personajes favoritos, así como éste monero, y no olviden escribir todas sus dudas, sugerencias y mentadas a ésta dirección: dibujarte2003@yahoo.com.mx, recuerden que ésta revista es suya...

En el cómic americano es bastante común dar sombras profundas y contrastes en el dibujo, ésto ayuda para marcar planos y dar profundidad, además de poder separar cada figura.





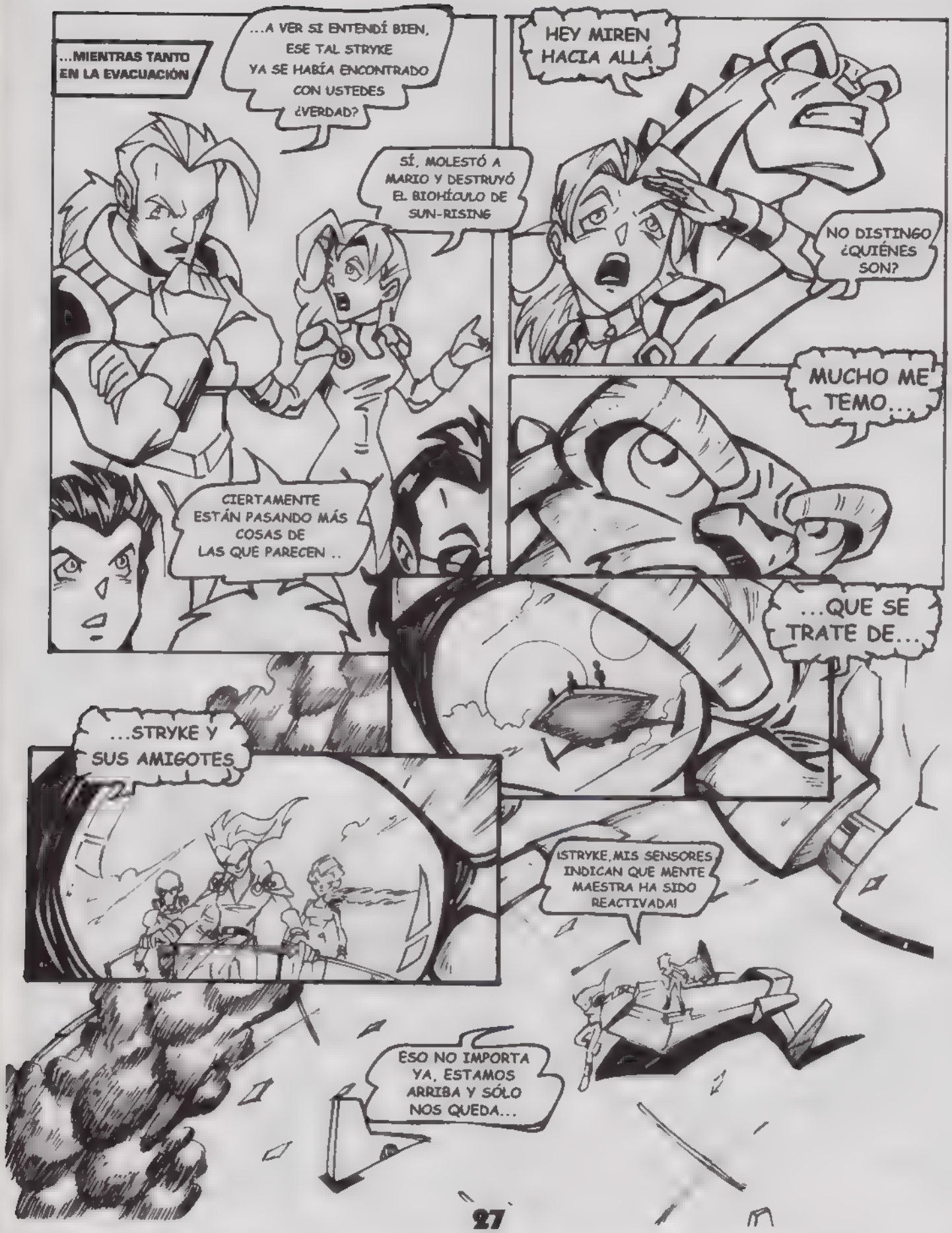
En el arte japonés no son tan marcados los contrastes pero definitivamente se reflejan los conocimientos que poseen sobre iluminación y sombras. Los orientales juegan más con la iluminación en el color.

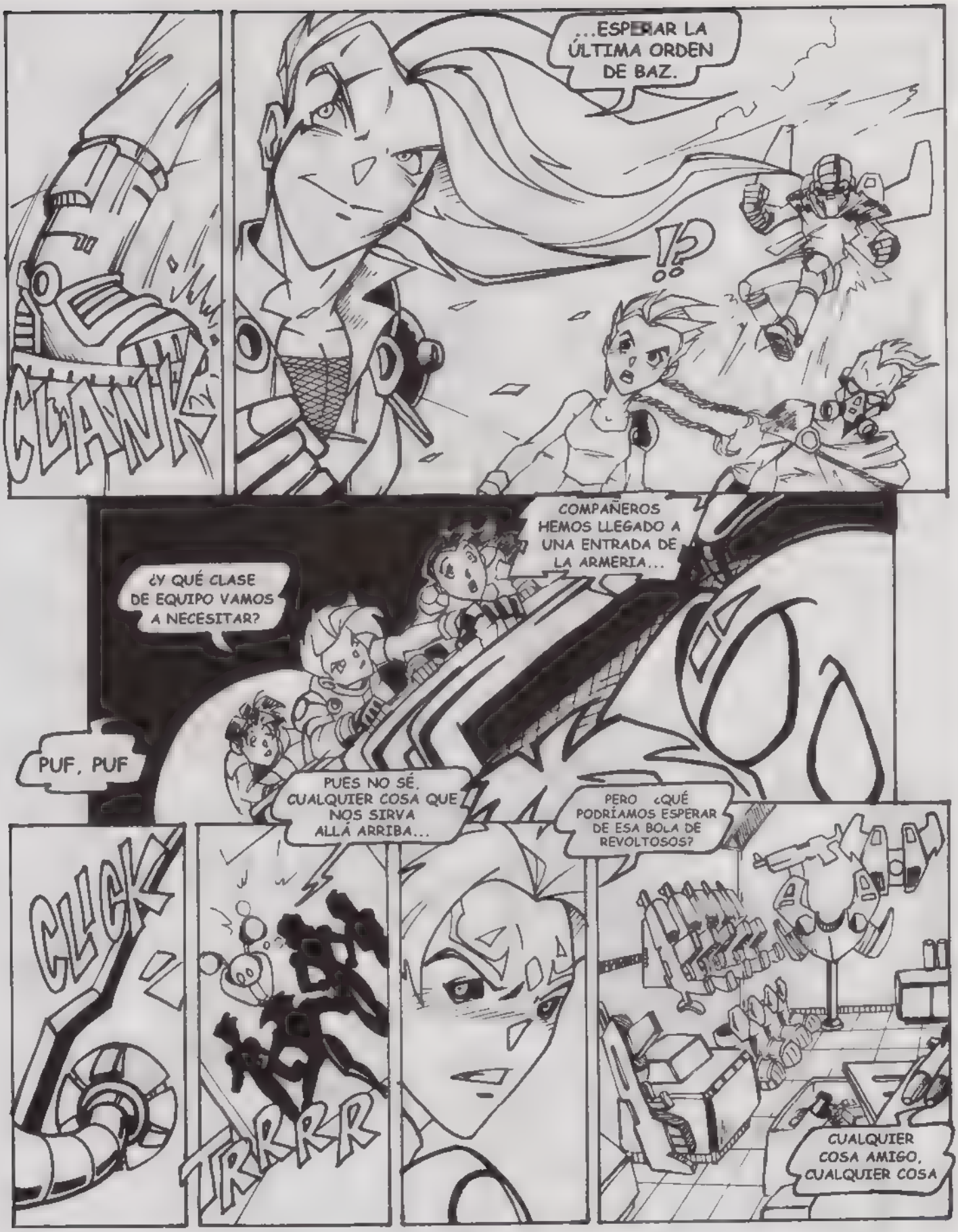


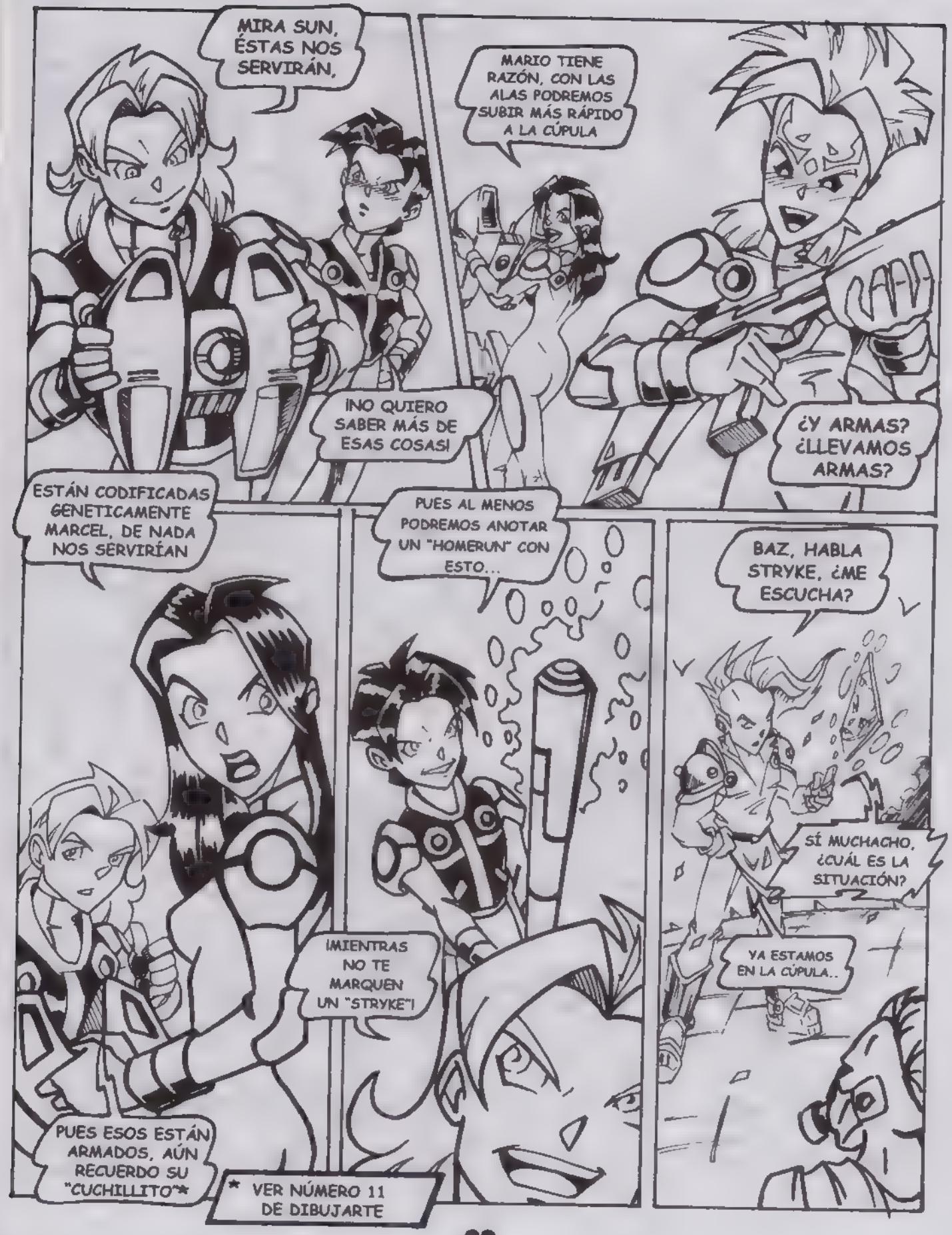
RESUMEN: EN EL CAPITULO ANTERIOR DE ACADEMIA STELLAR NUESTROS AMIGOS LOGRARON "NOQUEAR" A NELSON Y A HYOKI. KRILOR REACTIVA A *MENTE MAESTRA*, LA COMPUTADORA CENTRAL DE LA ACADEMIA; SIN EMBARGO, STRYKE SE DIRIGE YA A LA CÚPULA DEL EDIFICIO PRINCIPAL, CON QUIEN SABE QUE NEGRAS INTENCIONES, MIENTRAS NUESTROS AMIGOS HAN SIDO SORPRENDIDOS POR GUARDIAS DE SEGURIDAD...
TENGAN CUIDADO, ME TEMO QUE AÚN HAY ALUMNOS NUESTROS AHÍ DENTRO.
¡RÁPIDO. REQUERIMOS MÁS FUERZA!
CLICK
¡A LA ORDEN!
¡UNA VEZ MÁS!
ZZZ
THUMP
CRASH

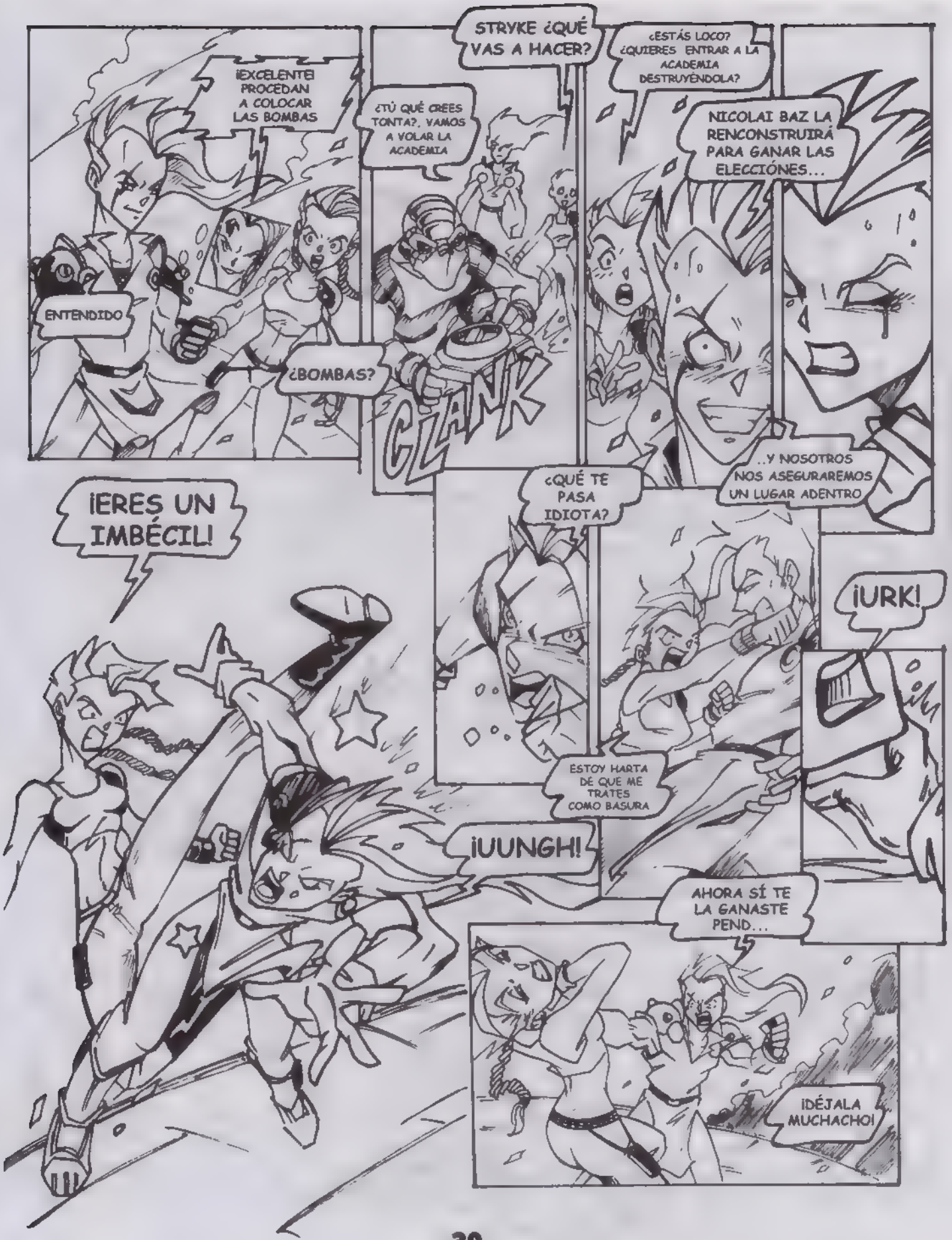
LORANCA Y HERNANDEZ
ACADEMIA STELLAR
¿POR QUÉ TARDARON TANTO?
STRYKE
academiastellar@hotmail.com

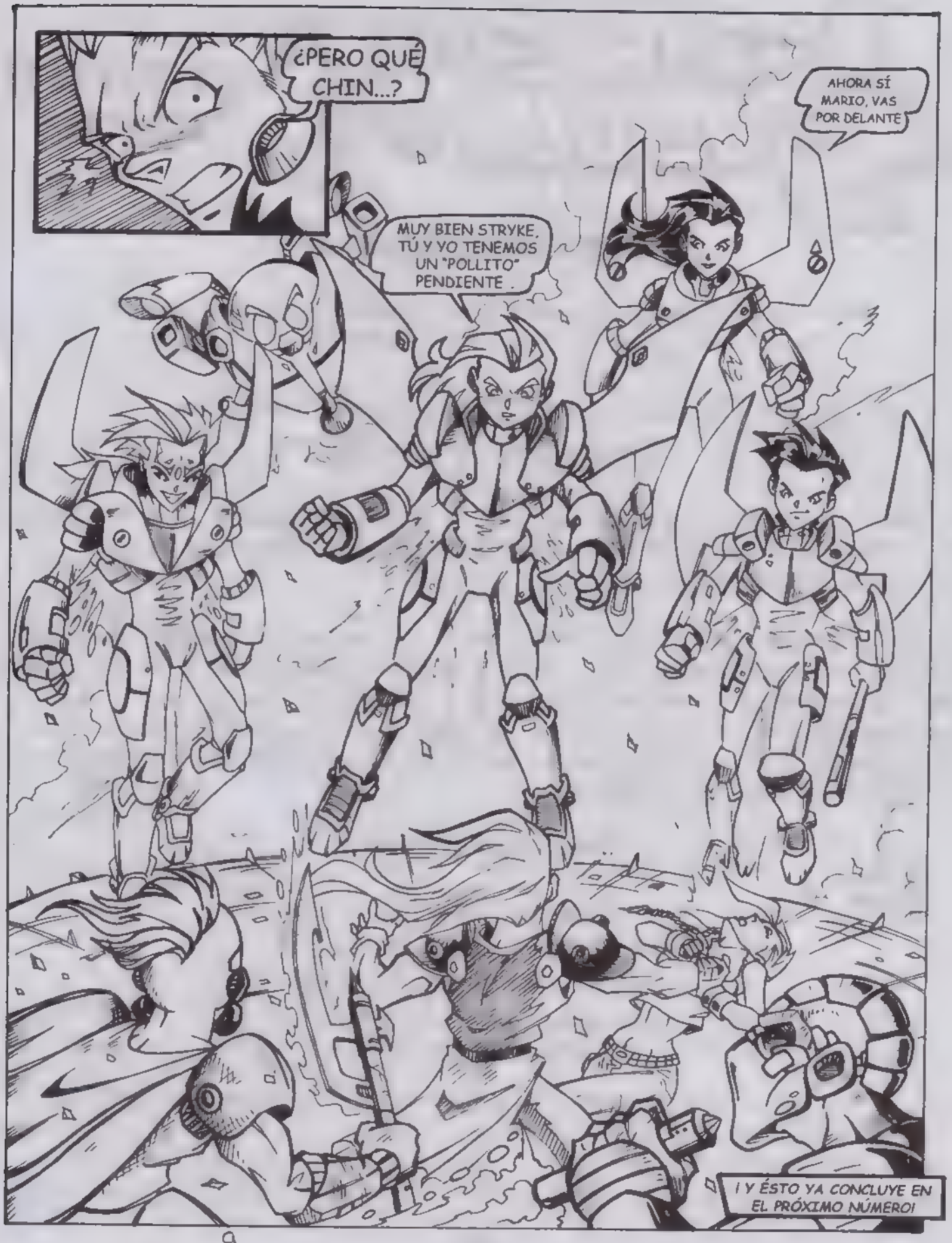
¿POR QUÉ A MÍ SIEMPRE ME TOCA IR ATRÁS?
POR AQUÍ COMPAÑEROS...
COMO DIRÍAN USTEDES LOS HUMANOS: "LOS ÚLTIMOS SERÁN LOS PRIMATES"
¿LOS PRIMEROS BABOSOS?
¡LOS PRIMEROS... BABOSO!
¡JE, JE! ¿Y AHORA POR DÓNDE?
MOMENTO, AHORA RECUERDO, A DOS PISOS DE AQUÍ HAY UNA ARMERÍA
TENEMOS QUE SUBIR CINCO PISOS MÁS PARA LLEGAR A LA CÚPULA
Y DE AHÍ... A VER QUÉ PASA...
?


...MIENTRAS TANTO EN LA EVACUACIÓN
...A VER SI ENTENDÍ BIEN, ESE TAL STRYKE YA SE HABÍA ENCONTRADO CON USTEDES ¿VERDAD?
SÍ, MOLESTÓ A MARIO Y DESTRUYÓ EL BIOHÍCULO DE SUN-RISING
CIERTAMENTE ESTÁN PASANDO MÁS COSAS DE LAS QUE PARECEN ..
HEY MIREN HACIA ALLÁ
NO DISTINGO ¿QUIÉNES SON?
MUCHO ME TEMO...
...QUE SE TRATE DE...
...STRYKE Y SUS AMIGOTES
¡STRYKE, MIS SENSORES INDICAN QUE MENTE MAESTRA HA SIDO REACTIVADA!
ESO NO IMPORTA YA, ESTAMOS ARRIBA Y SÓLO NOS QUEDA...


...ESPERAR LA ÚLTIMA ORDEN DE BAZ.
CLANK
¡?
COMPAÑEROS HEMOS LLEGADO A UNA ENTRADA DE LA ARMERIA...
¿Y QUÉ CLASE DE EQUIPO VAMOS A NECESITAR?
PUF, PUF
PUES NO SÉ. CUALQUIER COSA QUE NOS SIRVA ALLÁ ARRIBA...
PERO ¿QUÉ PODRÍAMOS ESPERAR DE ESA BOLA DE REVOLTOSOS?
CLICK
TRRRR
CUALQUIER COSA AMIGO, CUALQUIER COSA


MIRA SUN, ÉSTAS NOS SERVIRÁN,
MARIO TIENE RAZÓN, CON LAS ALAS PODREMOS SUBIR MÁS RÁPIDO A LA CÚPULA
¡NO QUIERO SABER MÁS DE ESAS COSAS!
¿Y ARMAS? ¿LLEVAMOS ARMAS?
ESTÁN CODIFICADAS GENETICAMENTE MARCEL, DE NADA NOS SERVIRÍAN
PUES AL MENOS PODREMOS ANOTAR UN "HOMERUN" CON ESTO...
BAZ, HABLA STRYKE, ¿ME ESCUCHA?
SÍ MUCHACHO, ¿CUÁL ES LA SITUACIÓN?
YA ESTAMOS EN LA CÚPULA..
¡MIENTRAS NO TE MARQUEN UN "STRYKE"!
PUES ESOS ESTÁN ARMADOS, AÚN RECUERDO SU "CUCHILLITO"*
* VER NÚMERO 11 DE DIBUJARTE


¡EXCELENTE! PROCEDAN A COLOCAR LAS BOMBAS
ENTENDIDO
¿BOMBAS?
STRYKE ¿QUÉ VAS A HACER?
¿TÚ QUÉ CREES TONTA?, VAMOS A VOLAR LA ACADEMIA
CLANK
¿ESTÁS LOCO? ¿QUIERES ENTRAR A LA ACADEMIA DESTRUYÉNDOLA?
NICOLAI BAZ LA RENCONSTRUIRÁ PARA GANAR LAS ELECCIÓNES...
..Y NOSOTROS NOS ASEGURAREMOS UN LUGAR ADENTRO
¡ERES UN IMBÉCIL!
¿QUÉ TE PASA IDIOTA?
¡URK!
ESTOY HARTA DE QUE ME TRATES COMO BASURA
¡UUNGH!
AHORA SÍ TE LA GANASTE PEND...
¡DÉJALA MUCHACHO!


¿PERO QUÉ CHIN...?
MUY BIEN STRYKE, TÚ Y YO TENEMOS UN "POLLITO" PENDIENTE.
AHORA SÍ MARIO, VAS POR DELANTE
¡Y ÉSTO YA CONCLUYE EN EL PRÓXIMO NÚMERO!

ACADEMIA STELLAR®

!! INSCRIPCIONES ABIERTAS !!

¿Qué estás esperando?

Sabemos que en DibujArte has aprendido mucho, por eso queremos que apliques todo tu conocimiento con nosotros.

DibujArte y el equipo cretivo de ACADEMIA STELLAR (C) te invitan a su

CONCURSO DE ARTE

Sólo tienes que mandarnos por correo una ilustración original tuya de alguno de los personajes de ACADEMIA STELLAR, puedes hacer un collage o una escena con tu personaje favorito ¡MUESTRANOS TU CREATIVIDAD !

La ilustración debe ser de 21 x 27 cm. a blanco y negro o a color, en cartulina opalina y con un margen de 1 cm. cada lado de la hoja. Puedes mandar ilustraciones digitales en formato tif, psd, o jpg a 300 dpi (puntos por pulgada) de resolución y en CMYK . Si tu tabajo a color es muy bueno será publicado en la contraportada de un número de DibujArte, además, como un bono, LOS TRES PRIMEROS LUGARES REALIZARÁN UNA PRUEBA CON LA QUE PODRÁN CONVERTIRSE ¡EN DIBUJANTES DE ÁSTA CASA EDITORIAL!

Manda tus trabajos a:

REVISTA DIBUJARTE
CONCURSO ACADEMIA STELLAR
SALVADOR DÍAZ MIRÓN No.156
COL. STA. MARIA LA RIBERA
CP. 06400 MÉXICO D.F.

PARA CUALQUIER ACLARACIÓN ESCRIBENOS A: dibujarte2003 yahoo.com.mx La editorial se reserva el derecho de declarar desierto el concurso, los trabajos serán evaluados por: Carlos Carbajal (Director Artístico de Editoposter S. A.); Ignacio Loranca (Guionista Academia Stellar); Angel (Dibujante Academia Stellar). Agradecemos de antemano tu participación y apoyo a los creadores de ACADEMIA STELLAR.

PREMIACIÓN:

PRIMER LUGAR
-Un Plotter (impresión original) autografiado por los creadores de AS.
-Boceto Original del plotter autografiado por Angel, dibujante de AS.
-Guión impreso (con sello de distinción) autografiado por I. Loranca, guionista de AS.

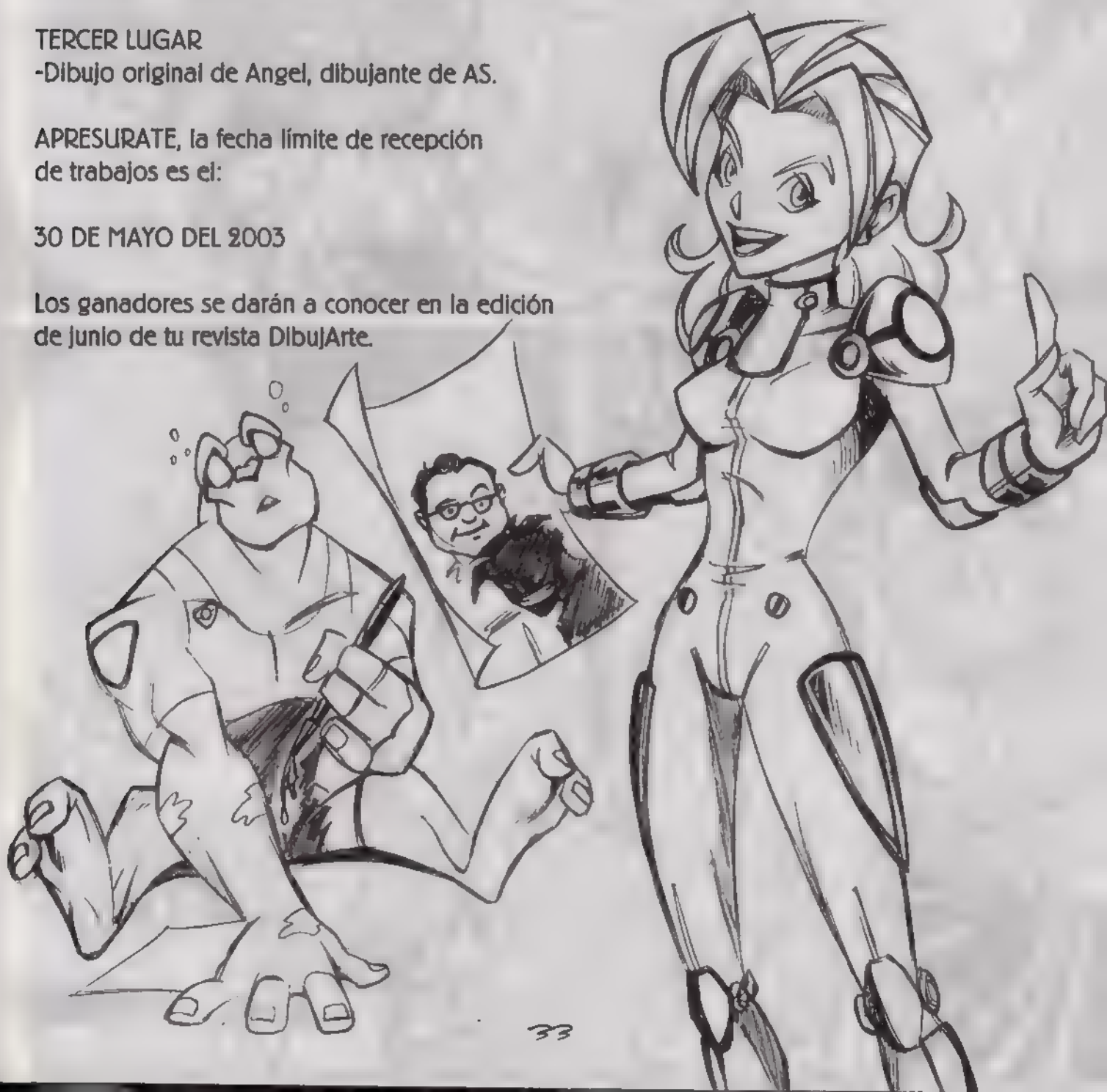
SEGUNDO LUGAR
-Dibujo original de Angel, dibujante de AS.
-Guión impreso autografiado por I. Loranca, guionista de AS.

TERCER LUGAR
-Dibujo original de Angel, dibujante de AS.

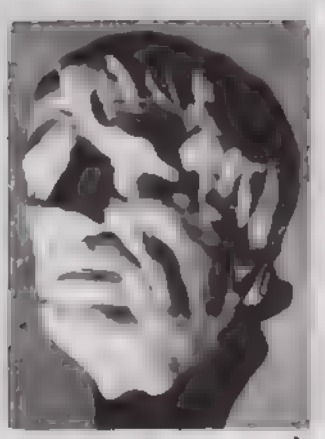
APRESURATE, la fecha límite de recepción de trabajos es el:

30 DE MAYO DEL 2003

Los ganadores se darán a conocer en la edición de junio de tu revista DibujArte.



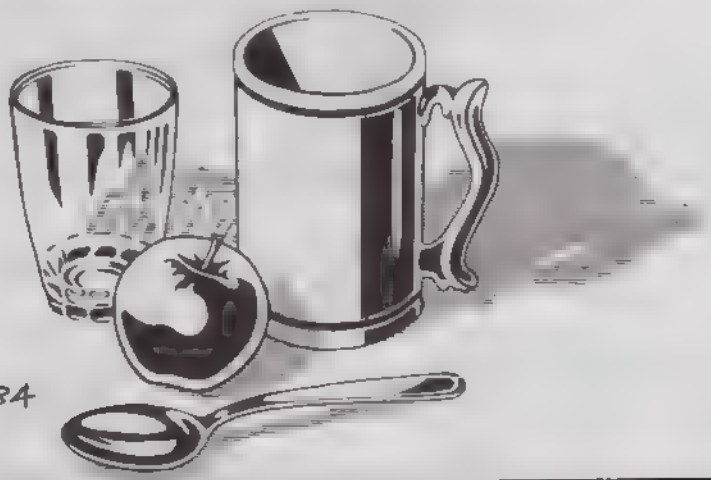
LUZ Y SOMBRAS

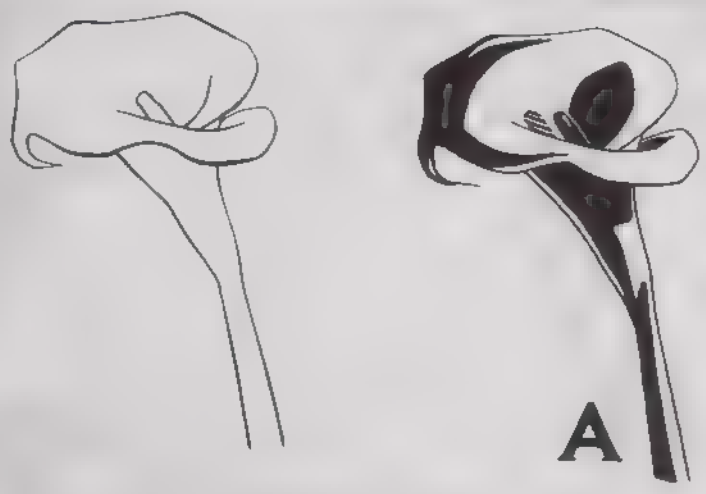


A

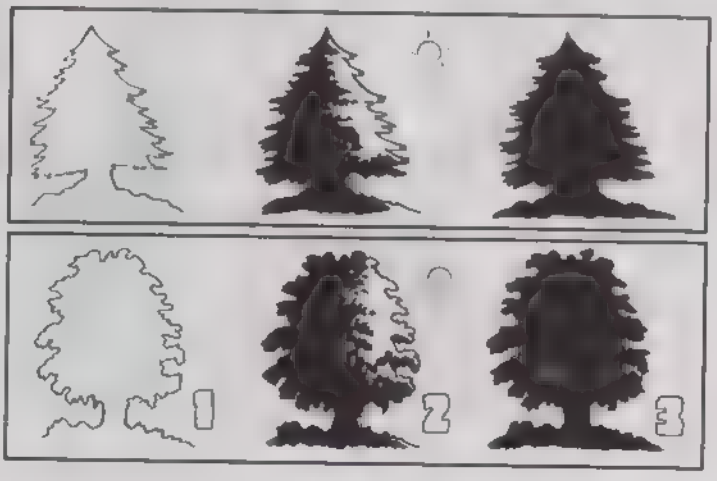
La luz es fundamental para la forma, ya que es la primera la que hace visible la segunda. Un cuerpo "produce' sombras sobre su superficie dependiendo de su forma y textura, y existe también la sombra que el objeto "proyecta"en la superficie sobre la que está colocado.
Estos dos tipos de sombras pueden ser modificados por la intensidad y el ángulo de la luz (A, B) y por la forma y el material del objeto. En la ilustración de arriba, podemos observar diferentes tipos de sombras que se producen y sombras que se proyectan, de todas, las más interesantes son las del vaso de cristal ya que podemos observar las sombras que el cuerpo produce, pero a través de éstas podemos ver también la sombra que se proyecta. En la manzana podemos observar claramente lo que se conoce como "rebote de luz", que es el efecto que causa la luz que refleja la superficie donde está colocado el objeto, y que forma una zona iluminada en donde se supone debería de estar la sombra más oscura.

B





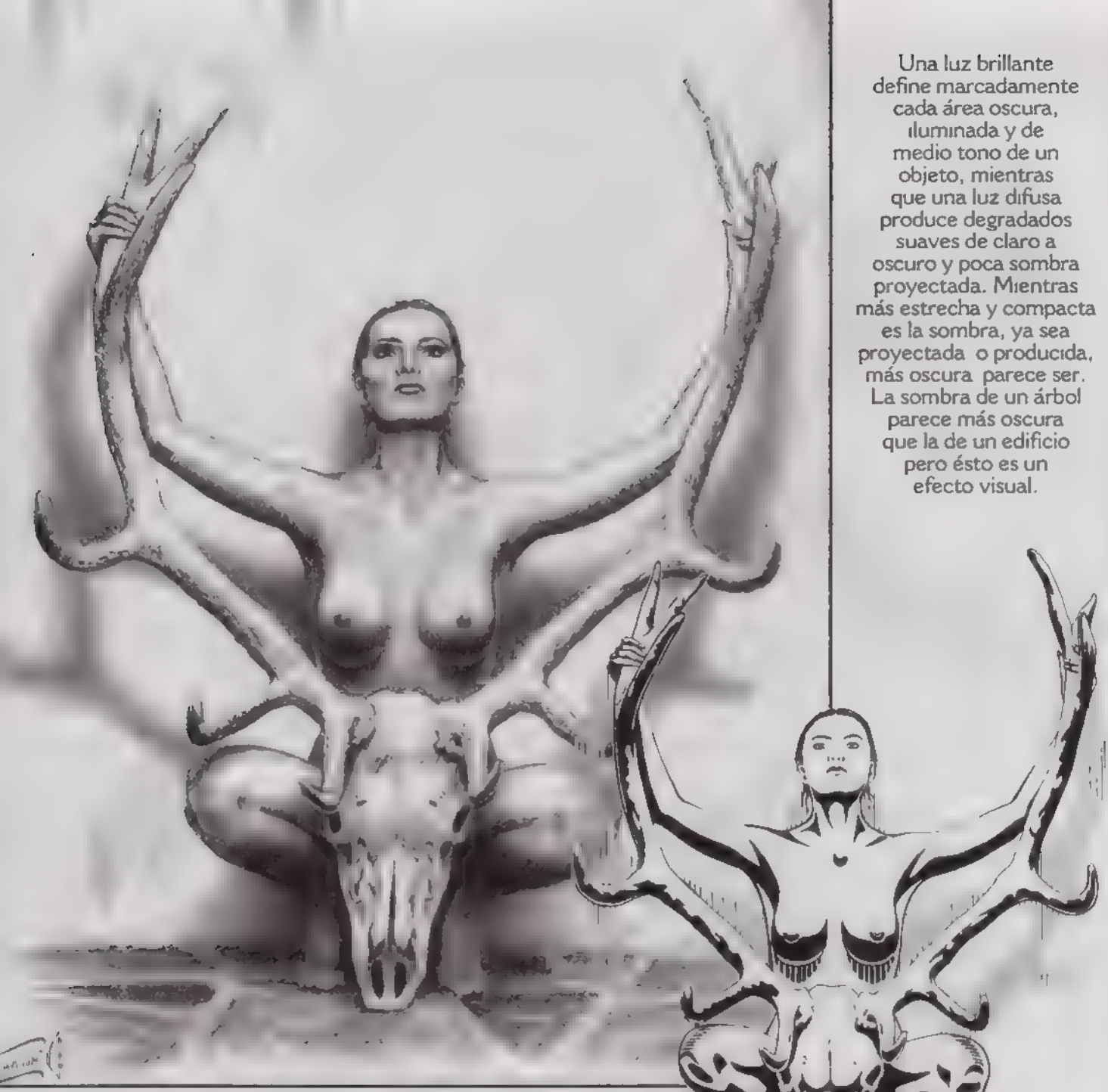
En un objeto sin luz no podemos apreciar si éste es rugoso, liso, con ondas, convexo, cóncavo, etc. Cuando la luz interviene, podemos ubicar dos zonas básicas bien definidas: las partes claras son aquellas en las que la luz se proyecta directamente y las partes oscuras son a las que no llega la luz. Entre éstas se encuentra una zona intermedia de tonos grises que puede ser interpretada de muchas formas. Cuando se trabaja una imagen en alto contraste significa que usaremos sólo los extremos de la luz: blanco y negro, omitiendo cualquier otro gris que pudiera existir (A).



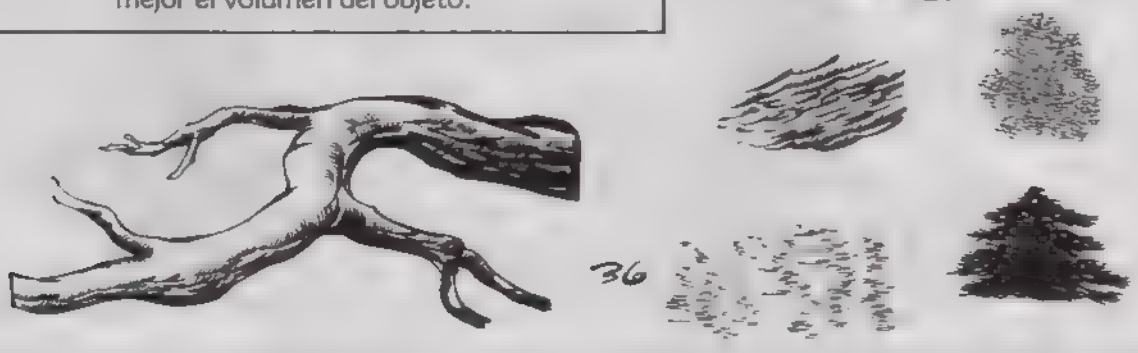
En el ejemplo (B) podemos ver el efecto de alto contraste dependiendo de dónde se ubique nuestra fuente de luz. Tomando la figura de dos árboles diferentes (1), podemos ver el movimiento de la sombra SIEMPRE opuesto a la dirección de la luz (2), al colocarse nuestra fuente de luz detrás de nuestro objeto provoca un efecto de silueta completamente oscura (3).

Aquí (C) observamos el mismo movimiento de sombra contraria a la fuente de luz (4), aquí hay que notar que ésta luz es "envolvente" como la luz solar. En el segundo dibujo (5) vemos que nuestra fuente de luz ha salido de cuadro y se vuelve más directa, como la de la luna llena o la luz artificial, lo que provoca sombras más oscuras y contrastantes.

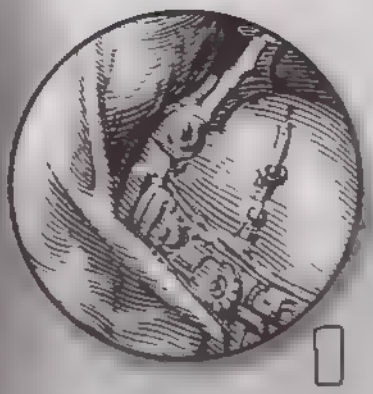
Una luz brillante define marcadamente cada área oscura, iluminada y de medio tono de un objeto, mientras que una luz difusa produce degradados suaves de claro a oscuro y poca sombra proyectada. Mientras más estrecha y compacta es la sombra, ya sea proyectada o producida, más oscura parece ser. La sombra de un árbol parece más oscura que la de un edificio pero ésto es un efecto visual.



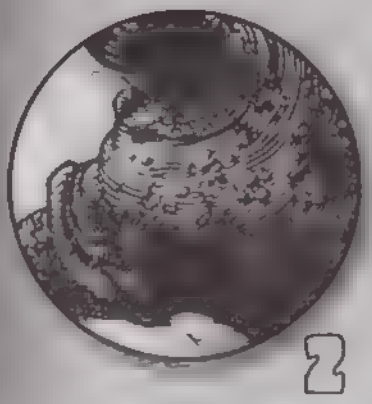
La sombra producida por un objeto nos marca la textura del mismo, es ésta textura la que los hace identificables a la vista, la textura unida con la sombra nos permite apreciar mejor el volumen del objeto.



A

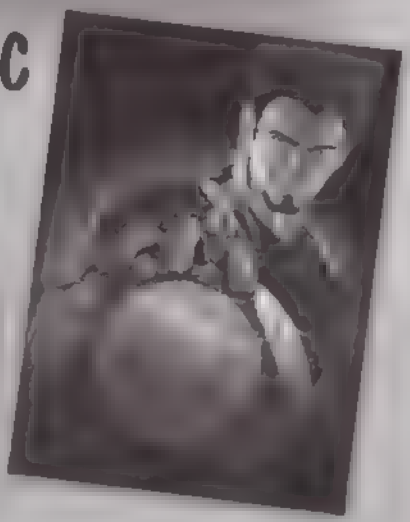


1



2

La luz y la sombra combinadas para crear la forma son la base de cualquier arte pictórico y cualquier técnica sirve para resolver los volúmenes como aquí se muestra. Ya sea en grabado (A), dibujo a pluma (B), gráfico digital (C) o a lápiz (D), los diferentes tonos negros (sombra) y blancos (luz) dan el efecto visual que origina la forma. En los círculos (1, 2) puedes apreciar el detalle de los grabados de Doré.



C

B

D

Las tres R's del escritor

Redacción 4ta. parte

Por: Laura Michel.

Hola de nuevo.
Estamos, en este número, por abordar la última parte dedicada a Redacción Pero antes comencemos por revisar nuestro ejercicio # 4 Como recordarán, en el numero pasado hablábamos de como coordinar y subordinar oraciones Y habiamos propuesto tres de ellas Veamoslas, y observemos algunas soluciones

En el primer ejemplo

1. El gato negro se trepó a la mesa.
   El gato negro es un travieso

...podríamos unir ambas oraciones utilizando una palabra, como "que"

El gato negro, que es un travieso, se trepó a la mesa

O bien:

El gato negro, que se trepó a la mesa, es un travieso

El hecho de que eligiéramos escribir primero si el gato negro se trepo a la mesa o si es un travieso dependería de a cuál de los hechos concedemos más importancia En tal caso, el que va en segundo término es el que queremos recalcar. Como si rompiéramos nuestra oración principal para añadir un detalle que se nos había olvidado.

Pero podemos juntar ambas oraciones, también, utilizando "porque".

El gato negro se trepó a la mesa porque es un travieso

Y en ese caso la segunda oración sería una explicación de la primera

Un sólo signo de puntuación, utilizado con astucia, podría bastar (pronto hablaremos de puntuación, no se preocupen).

El gato negro es un travieso; se trepó a la mesa

Revisemos de la misma forma, aunque sin tantos ejemplos, los siguientes ejercicios ¿Encontraron ustedes soluciones como estas?

2 Le presté a Luigi mi computadora
La computadora me hace mucha falta

Le presté a Luigi mi computadora, y me hace mucha falta

Mi computadora me hace mucha falta, y se la presté a Luigi

3 La ropa blanca está lavado y tendida en el patio de atrás
La ropa blanca es muy cara.

La ropa blanca, que está lavada y tendida en el patio de atrás, es muy cara

La ropa blanca, que es muy cara, esta lavada y tendida en el patio de atras

Puesto que el ejercicio #5 es, como comentamos, una disciplina, no hay necesidad de revisarlo Solo asegurense de practicarlo con frecuencia.

El problema de la puntuación

He aquí la pata de la que más cojeamos todo el mundo. Una muy buena historia puede echarse a perder por una mala puntuacion, y un parrafo se malinterpreta si las pausas no están en el lugar adecuado Incluso en un guión de comic, donde contamos con muchos otros recursos para señalar pausas y entonaciones, la puntuación es crucial.

Sí existen reglas para la puntuación, pero no son absolutas ni precisas, y, en mi opinión personal, aprendérselas no sirve para nada La puntuación, de nuevo, es cosa de instinto y de tener la mente educada. Y de prestar atencion a la forma en la que uno habla.

Nuevamente, cuando hablamos nunca cometemos errores a la hora de insertar pausas, el equivalente de la puntuación en el sentido oral. El lenguaje tiene un ritmo. De la misma forma que la musica se escribe utilizando un código de figuras que representan diferentes sonidos y tiempos el ritmo del lenguaje, con sus pausas y efectos, tiene su propio código los signos de puntuacion A continuación, una lista de estos con una breve descripción de la utilidad de cada uno para el idioma español

* **Coma (,)**, una pausa corta. Sirve básicamente para separar.

Me gustan los libros, la música y los gatos
¿Quién es él, Naomi?
Me agrada, pero podríamos combiarlo.

* **Punto y coma (;)**, una pausa un poco más larga A diferencia de la coma, sirve para unir dos frases que aparentemente no tienen nada que ver, y mostrar una relación entre ellas, una reflexión posterior, un cambio de tema repentino, etc

Tenemos dos frases independientes:

- No pude entregar el trabajo.
- Mis amigos son muy simpáticos.

Si las unimos con un punto y coma, nos quedaría:

No pude entregar el trabajo; mis amigos son muy simpáticos.

Tal vez los amigos se lo llevaron a una fiesta y no lo dejaron terminar. O a lo mejor el trabajo consistía en diseccionar a los amigos. El chiste es que, con la ayuda del punto y coma, mostramos que hay algún tipo de relación entre las dos frases.

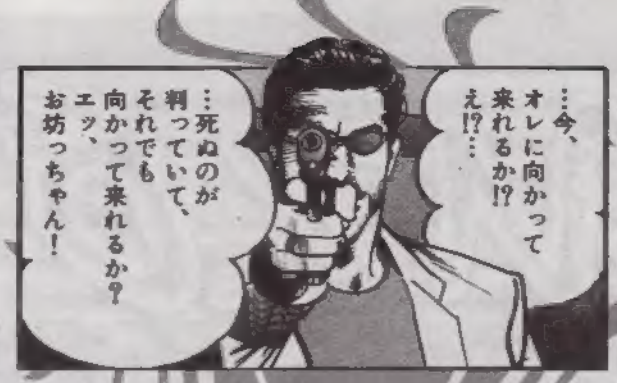
* **Punto y seguido (.)**, la pausa se hace todavía más larga, se trata de hablar de otra cosa o de añadir un detalle extra a la información que ya dimos, etc.

Se quedó callada, esperando una respuesta. Durante un largo rato, no hubo más que silencio.

* **Punto y aparte (.)**, después del cual empezamos en el siguiente renglón;
un cambio total del tema, una pausa real después de algún suceso, etc.

La chica se echó hacia atrás la corta melena, en un gesto tanto de incomodidad como de impaciencia.
El hombre a quien encaraba no dijo nada.

* **Puntos suspensivos (...)**, una idea que no se completa, duda, temor, esfuerzo al hablar, ideas inconexas dichas una tras otra, etc.



Y... y... de seguro piensas buscar algún trabajo por aquí, ¿no?

* **Signos de admiración (¡!)**, una exclamación, un grito, etc.

¡Ven acá!

* **Signos de interrogación (¿?)**, una pregunta, inclusive una pregunta retórica.

¿No te parece esto un poco... rápido?

* **Guión largo (--)**, para marcar el inicio de un diálogo y las acotaciones.

– Los lugares por los que pasé –, explicó –, estaban deshabitados.

* **Guión corto (-)**, para separar palabras o para unirlas. Qué problema, pero así se define.

Físico-química. Separación de sílabas.

* **Comillas ("")**, para citar algo literal, señalar que una cosa es falsa, etc.

"Conócete a ti mismo", dijo Sócrates.
Tu "amigo" te traicionó.

Confieso, con toda la humildad posible, que la puntuación nunca me ha dado mucha lata que digamos. No soy la única persona que ha logrado desarrollar una cualidad semejante ni nada de eso: supongo que se debe, una vez más, a mi afición por la lectura. Pero este hecho me ha traído un problema terrible: no sé cómo enseñar puntuación. Espero me pasen por alto esta falla. Lo único que puedo hacer es, una vez más, recomendarles que lean, y proponerles un ejercicio al final.

La puntuación es un elemento crucial en la claridad; pero, desgraciadamente, se le toma poca importancia. Lo cual me parece una soberana tontería. Un compositor no va a entregarle a su intérprete una hoja de papel pautado donde sólo aparezcan círculos, ¿o sí?

Una buena puntuación realza cualquier escrito. Y, una vez que la tenemos en las manos, viene la parte más divertida: podemos usar, abusar, jugar, reírnos, burlarnos, incluso olvidarnos de ella. A continuación, un ejemplo de Gertrude Stein, una autora norteamericana que gustaba de hacer barrabasada y media con la redacción:

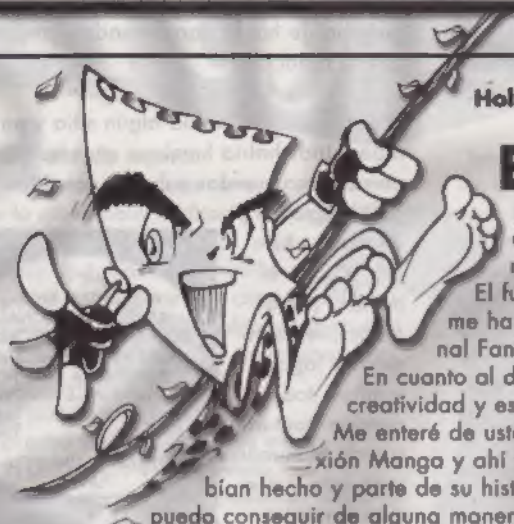
"Por todos sitios había algún sitio y en todos sitios había hombres mujeres niños perros vacas cerdos salvajes conejitos gatos lagartos y animales. Así era. Y todo el mundo, perros gatos ovejas conejos y lagartos y niños, todos querían contarle a todo el mundo todo esto y querían contarles todo sobre ellos mismos."

Llévenle esto a un maestro de primaria... y se cae pa'trás. Pero intenten leerlo en voz alta. Es divertido, y todo tiene que ver con puntuación. En un momento dado podemos hacer lo que nos venga en gana. Pero mucho cuidado. Antes de que empiecen a frotarse las manos y pensar que van a saltarse todo lo que hemos dicho así de fácil, recuerden que, cuando una persona rompe reglas, se nota descaradamente si las conoce o no. Descaradamente, repito. Así que practiquen primero, hagan las cosas bien, y después pónganse a juguetear.

Ejercicio# 6: Tedioso, pero efectivo.

Tal como el #5, este ejercicio es disciplinario, y muy simple: graben un diálogo de la vida real o la televisión, y traten de transcribirlo. Después, léanlo en voz alta, y escuchen nuevamente la versión grabada. ¿Qué tanto se parece a la suya? ¿La versión escrita suena natural? Cuestión de práctica.

BUZÓN DE CARTAS



Hola chicos de Academia Stellar:

Esta es la primera vez que les escribo y es para felicitarlos por su excelente trabajo, ya que el guión y el dibujo son buenísimos.

El futuro que plantean es el que más me ha gustado, más que Star Wars, Final Fantasy, etc.

En cuanto al dibujo, vaya que "Angel" tiene creatividad y estilo, me encanta cómo dibuja.

Me enteré de ustedes un día que compré conexión Manga y ahí venia la entrevista que les habían hecho y parte de su historia, por cierto... ¿no saben si puedo conseguir de alguna manera las ediciones de Academia que sacaron en Sedai?, porque tan solo pude conseguir dos números. Otra de mis preguntas es ¿No han creado alguna página web?

Bueno se despide una de sus fans:)

Difftarz Son

P.D. 1 ¡Viva Academia Stellar!!

Bueno... antes que nada he de dar la noticia de que Academia Stellar llega a su fin... Así es, en el próximo número publicaremos la conclusión de esta saga que ha ganado muchos fans a lo largo de su publicación en esta revista. Para conmemorar y celebrar el entusiasmo de los creativos que dieron vida a los estudiantes de la Academia Stellar, publicaremos un "detrás de las cámaras" de éste título y organizamos un pequeño concurso, cuyas bases encontrarán en otra página de esta edición. En cuanto a tus preguntas, es posible conseguir números anteriores de Sedai pero tendrás que comunicarte directamente con la encargada de ventas en la editorial, la Lic. Laura Ostoa al teléfono: 55 41 00 06. Sobre la página web, no pudimos darnos el tiempo para crear una, pero en futuros títulos lo tendremos contemplado.

Si tú conoces La Saga Shoujo sabrás que la revista es principalmente historietas dirigidas a chicas, bueno, a partir del número 11, el formato cambiará, entrando nuevas historias cortas e introduciendo artículos que son de interés para todo aquel que se mueva o pretenda integrarse al medio del dibujo. Dentro de esta publicación encontraremos a muchos artistas de calidad tales como Enrique López, Nastienka, Lavinia Cabrera, Gorka Olachea, Cesáreo y más, además presentaremos personajes del medio de la historieta como El Monito y Teofilito, ¡no los pierdas de vista!

Atte. Carlos Carbajal
dibujarte2003@yahoo.com.mx

Hola, mi nombre es Sergio, vivo en León Guanajuato y desde hace 3 meses he comprado su revista. Quisiera saber si no sacarán un tomo en donde expliquen cómo hacer caricaturas de rostros humanos. Yo estudio diseño grafico y estoy en lo particular interesado por dibujar personas pero en caricatura. Espero su respuesta.

En el número 3 de esta publicación se trató el tema de las caricaturas, si no pudiste conseguirlo o no te lo pueden mandar por medio del cupón de suscripciones, espera la próxima reedición especial de éste tomo que podrás encontrar en todos los puestos de revistas.

¿TE GUSTA DIBUJAR?

Ven con nosotros y aprende en poco tiempo

DIBUJO

DE COMIC´S, HISTORIETAS Y PUBLICITARIO

TÉCNICOS ESPECIALIZADOS EN DISEÑO PUBLICITARIO, DE HISTORIETA, GRÁFICO Y POR COMPUTADORA.

VISITANOS EN: COLÓN 1 DESP. 36 COL. CENTRO
(ATRÁS DEL METRO HIDALGO)
ENTRE EL CINEMEX REAL Y LA ALAMEDA CENTRAL

TEL: 5512-63-89
5512-06-23

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO.

UNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

PRESENTA ESTA PORTADA Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

No te pierdas las fichas coleccionables de

KOF'02
BE THE FIGHTER!

búscalas en los números 3 y 4 de Bajo Control

Si el mundo fuera un videojuego, todo estaría

Bajo Control

KOF 2002 © 2002 PLAYMORE CORPORATION. Todos los Derechos Reservados.
THE KING OF FIGHTERS y el logo THE KING OF FIGHTERS 2002 son marcas registradas de PLAYMORE CORPORATION.